
ESPECIAL REPORTAJE: E.C.T.S. 98
INCLUYE CD-ROM
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC TOP PLAYER
AÑO IV- Nº 40
595 PTAS IVA INCLUIDO
TOWER
QUINTO ELEMENTO
NEED FOR SPEED 3
URBAN ASSAULT
COLIN MCRAE RALLY
LA SANGRE SALPICA LAS 3D
MORTAL 4 KOMBAT



AÑO IV - NÚMERO 40

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Ángel L. Mozún, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Pedro López, Luis Martínez

Maquetación
Fco. Javier Ruiz Martínez
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Érika de la Riva (Madrid)
91 661 42 11
eriva@towercom.es
Pepín Gallardo (Barcelona)
93 213 42 29 / 970 47 44 35
pgallard@towercom.es

Jefe Servicio Técnico
Óscar Rodríguez
oscarrf@towercom.es
Atención Técnica
Javier Amado / Óscar Casado
atecnica@towercom.es

Suscripciones y Nos. atrasados
Begoña Álvarez
Tel. 91 661 42 11
Fax: 91 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 91 6614211 / Fax: 91 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL
Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759
Printed in Spain

El legado

Tengo especial predilección por los procesos cíclicos, los filmes que se cierran sobre sí mismos, las novelas en las que el principio es sólo un pequeño adelanto del final. ¿No es, acaso, la vida del hombre una enorme espiral cíclica que no hace más que repetirse en infinitas variables en las que el principio y el fin siempre se confunden? Es por ello que la mejor forma de acabar algo es construir un nuevo comienzo; así fue como lo comprendieron Tarkovsky, Bertolucci o Kubrick, por ejemplo, en sus películas respectivas *Sacrificio*, *Novecento* y *2001, una odisea en el espacio*, o Melville en su *Moby Dick* y Kazantzakis en *La última tentación*. Y así lo vemos nosotros ahora, cuando ha llegado el momento de decir adiós y dejaros en una compañía que no es la nuestra. Tomaos el tiempo necesario para leer de nuevo la frase anterior. En efecto, los miembros de la redacción dejamos la revista y a modo de testamento os legamos este nuevo diseño, este principio postrero, este último esfuerzo, en el que nos hemos dejado la piel, para llevar hasta vosotros lo mejor de nosotros mismos. Y no creáis en modo alguno que la decisión de dejaros en unas manos para nosotros desconocidas ha partido de un impulso incontrolable fruto de las fuertes presiones externas. No, no es nada parecido. Es una decisión labrada con cuidado en las muchas noches en vela que la revista nos ha proporcionado. Disfrutad, pues, de nuestro último número, el primero de una nueva época de PC Player en la que el futuro, incierto o no, se nos escapa a nosotros, aunque nos pese. De todos modos, seguro que nos volvemos a encontrar en un proyecto aún más interesante.

Ciao.

ESTE MES

JUEGOS



Mortal Kombat 4 es nuestro Megagame del número 40 por sus evidentes logros en el género de la lucha. Aunque la saga es ya muy antigua, sus renovados aires hacen de esta entrega una apuesta segura, sobre todo si cuentas con una aceleradora 3D.



CONTENIDO CD-ROM

Este mes el diseño del CD-ROM de la revista ha cambiado, al mismo tiempo que la maquetación del resto de ella. Aquí os dejamos, como sabéis, con una bonita interfaz, de una mayor facilidad de uso. Siempre con la intención de que podáis disfrutar de las demos de la mejor manera posible y no nos echéis mucho de menos.

Nombre de la demo seleccionada

Número de la revista

PC Player Control Center 40

Mortal Kombat 4

Direct X

Parches

Utilidades

En este vídeo te mostramos algunas secuencias de lucha de la cuarta entrega de la clásica saga de lucha Mortal Kombat. Se trata de un juego muy espectacular, ahora actualizado a tres dimensiones.

Ok

I C X

Selección de imágenes del juego

Diversos DirectX

Parches para juegos

Ejecuta, instala o visiona la demo

Utilidades para tu Windows

Tipo de demo

Información acerca de la demo

Información técnica

Créditos

Salida del lanzador

L E Y E N D A




Demo jugable desde el CD-ROM



Demo jugable desde el disco duro



Demo visual desde el CD-ROM



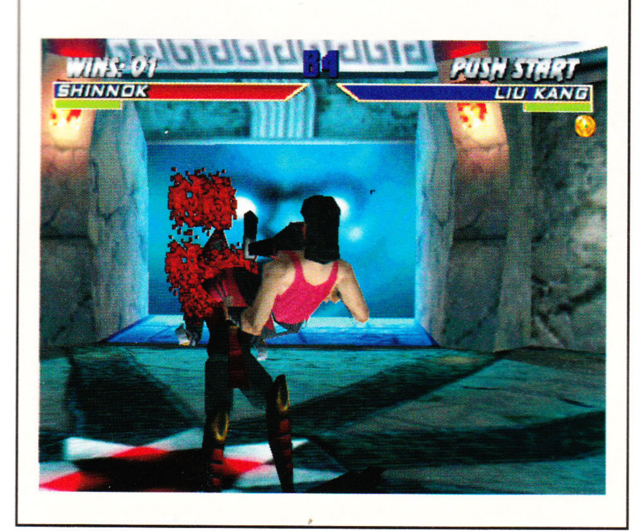
Demo visual desde el disco duro





MORTAL KOMBAT 4

En este vídeo podréis disfrutar de unas cuantas imágenes de nuestro Megagame de este mes, el gran MK4. Se trata de la cuarta entrega de un extraordinario arcade 3D de una saga ya conocida por todos vosotros. Si te gustó la máquina de los salones recreativos, ahora podrás disfrutar con el juego en tu casa.





DOMINION STORM

El último programa de Ion Storm sigue los pasos de grandes clásicos como *Command & Conquer*. Su principal virtud son sus gráficos en alta resolución.

Necesita ser instalado dentro de tu disco duro, por lo que el lanzador de nuestro CD-ROM te conduce hasta el propio ejecutable de esta interesante demo.

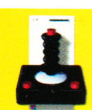




NHL´99

El nuevo programa deportivo de EA Sports (cuyo comentario encontrarás dentro de este mismo número), está basado en el hockey sobre hielo, un deporte muy poco practicado en nuestro país. Te ofrecemos dos diferentes vídeos: el primero es un *trailer* de presentación, y en el segundo podrás ver un interesante *Making of* del excelente programa.





INDUSTRY GIANT

Los seguidores de la estrategia económica quedarán encantados con un título como éste, que sigue la línea de juegos como *Sim City* o *Railroad Tycoon*. Necesita instalación en disco duro, por lo que el lanzador del CD-ROM te conduce hasta el ejecutable de la misma.









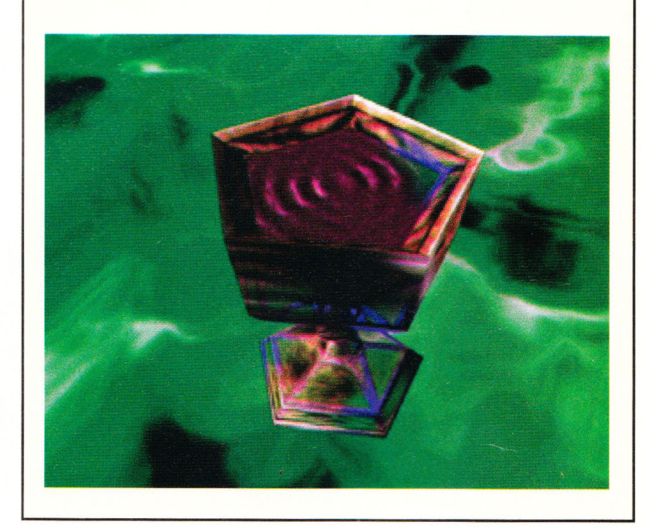
PHILIP MARLOWE

Esta aventura gráfica se basa en las aventuras del conocido detective Philip Marlowe, creado por Raymond Chandler. Necesita que la instales dentro del disco duro, por lo que el lanzador del CD-ROM te conduce hasta el ejecutable de la misma. Para ejecutar la demo, deberás bajar la resolución de tu pantalla a 256 colores.



SENTINEL RETURNS

Se trata de otro clásico de siempre que regresa con nuevos aires. El antiguo juego de los ordenadores de ocho *bits* llega quince años después para hacerse con un lugar en nuestros equipos. Necesita instalación en disco duro, por lo que el lanzador del CD-ROM te conduce hasta el ejecutable de la misma.





CAESAR III

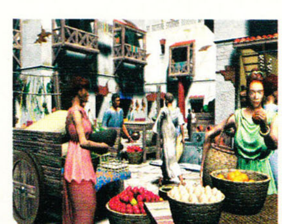
El nuevo juego de estrategia que nos presenta la casa Impressions, ya dentro de Sierra, sigue los esquemas básicos de la saga, pero mejorados en extremo.

Dentro de este *trailer* podrás ver cómo va a ser el juego, su sistema, así como las diversas pantallas y animaciones del mismo, donde verás cómo se desarrolla la acción.











SPELLCROSS

La estrategia en tiempo real no tiene límites para los programadores, tal y como podrás comprobar gracias a esta demo jugable del nuevo título de la compañía SCI. Necesita ser instalada dentro de tu disco duro, por lo que el lanzador de nuestro CD-ROM te conducirá hasta el propio ejecutable de la misma.

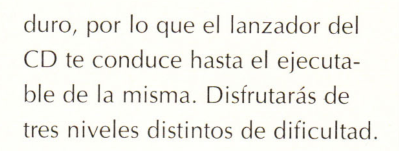


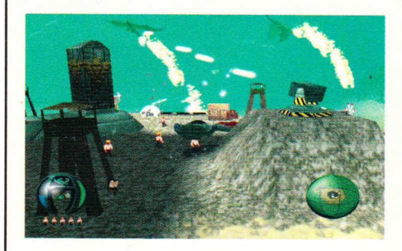




V2000

Seguimos con los clásicos: ahora le toca el turno a la nueva versión del lejano *Virus* de los ochenta. Necesita instalación en disco duro, por lo que el lanzador del CD te conduce hasta el ejecutable de la misma. Disfrutarás de tres niveles distintos de dificultad.







STARCRAFT

Coincidiendo con la salida al mercado de la versión española de este programa de estrategia, te ofrecemos su versión shareware. Necesita instalación en disco duro, por lo que el lanzador del CD-ROM te conduce hasta el ejecutable de la misma.

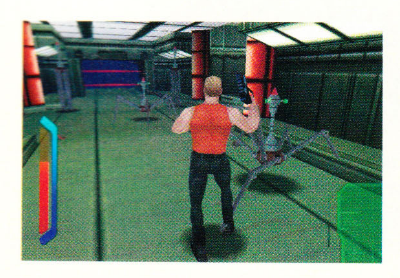






QUINTO ELEMENTO

La película dirigida por Jean Luc Besson y protagonizada por Bruce Willis y Milla Jojovich ya tiene su correspondiente versión lúdica, en forma de plataformas 3D. Descubre su desarrollo en este vídeo, así como las animaciones de algunas de sus fases.





SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Hemos procurado hacer el CD lo más sencillo posible para que no te surja ningún tipo de problema. Si, aun así, necesitas la ayuda del servicio técnico, dirígete a los teléfonos situados más abajo. Debido al elevado número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente los pasos que te indicamos antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. Para que podamos prestarte la ayuda necesaria, cuando llames asegúrate de que tienes el ordenador delante, así como la demo que te falla y el número de la revista.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de
Lunes a Viernes: 12:00 a 15:00
Teléfono: 91 6614211
Fax: 91 6614386

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

Cuando, al introducir el CD, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar" o similar. Si estás en MS-DOS, asegúrate de que el driver de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén bien instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. En Windows 95 intenta releer el CD. Puede que, por problemas de transporte y manipulación, el disco esté dañado. En ese caso, envíanoslo directamente a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Óscar Casado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para ti.

CONSEJOS PARA WINDOWS 95 / 98

- Cuando ejecutes nuestro CD, procura salir de todas las aplicaciones que tengas abiertas para liberar el máximo de memoria posible.
- La mayor parte de los programas para Windows 95 necesitan las librerías DirectX para funcionar. Si no las tienes todavía instaladas, en el directorio UTIL\DXSETUP del CD encontrarás la última versión junto a otras utilidades varias.
- Si tras cargar varias demos, el lanzador no responde, sal del él y ejecútalo de nuevo. Ciertas demos dejan información residente que no permite ejecutar otras.

CONSEJOS PARA MS-DOS

- Si la demo te da un mensaje de memoria insuficiebte, configura adecuadamente tu CONFIG.SYS otu AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa tipo QUEMM o MEMMAKER.





URBAN ASSAULT

Este nuevo invento de Microsoft aúna la inteligencia de la estrategia con la emoción de los arcades. La demo que te ofrecemos necesita instalación en disco duro, por lo que el lanzador del CD-ROM te conduce hasta el ejecutable de la misma. Además, tendrás un vídeo donde podrás ver la *intro* del juego.











PQ SWAT 2

Si la primera versión de *Police Quest SWAT* era una aventura gráfica, esta entrega es un juego de estrategia cuyos protagonistas son policías. Gracias a este vídeo podrás ver cómo se desarrolla el juego.







PARCHES

- **F-22 ADF**

Aumenta la velocidad y soluciona problemas con la conexión TCP/IP y IPX. Al cargar, indica dónde está metido el juego.

- **Unreal**

La actualización 1.01 aporta 5 *frames* más a Unreal. Ejecútalo: él solo detecta dónde tiene instalado el juego.

- **Xenocrazy**

Hasta ahora, no es del todo posible jugar por red a Xenocrazy. El parche que te mostramos soluciona todos sus problemas. Para instalarlo, descomprime el contenido del archivo *zip* dentro del directorio donde esté instalado el juego.

- **Forsaken**

Este parche soluciona los problemas del nivel Military. Según Acclaim, el 99% de las veces producía un error de ejecución. Para instalar el parche, descomprime el contenido del fichero en el subdirectorio donde tienes instalado el juego.

- **Final Fantasy VII**

Este parche hace posible la ejecución del juego con tarjetas dotadas con el *chip* Riva 128 y Riva 128 ZX. ¡Ojo! No es compatible con PCs dotados con procesadores Cirix. El parche detecta la ruta en la que tengas instalado el juego.

- **Plane Crazy**

La actualización de la versión 1.1 soluciona problemas como los tirones al cargar nuevas pistas de audio. Para instalarla tienes que haber realizado la instalación más alta del juego. Él solo detecta la ruta de instalación en tu ordenador.

- **Mechcommander**

Actualización para la versión inglesa. Ahora puedes jugar en la Internet Gamming Zone. Te soluciona el problema de ejecución en CDs superiores a la letra E; llega hasta la Z. Para instalarlo, extrae y sustituye el archivo MechCmdr.exe.

SHADOW COMPANY



La estrategia sigue sorprendiéndonos en el imparable empuje que tiene en los últimos años. Los encargados de presentarnos este título son los chicos de Interactive Magic, que han logrado un programa vistoso.

La estrategia se desarrolla en un entorno 3D, en un avance respecto al antecedente del título, *Jagged Alliance*. Si en éste la perspectiva era cenital, ahora es más bien caballera, de forma que se saca mayor partido de las tres dimensiones.

Se presenta, así pues, con muy buenas perspectivas un título al que se acercarán sin temor los aficionados a este género en alza. La muy elevada calidad gráfica, al menos, lo avala por el momento.





STARSIEGE TRIBES

El mundo de los arcades 3D ha llegado hasta el terreno de la robótica, con la incursión que hace en él la saga *Siege*. A la par que el tercer título de lucha de titanes aparecerá este *Doom*.

El programa se centra en el apartado gráfico. Por las imágenes que nos han llegado **Earthsiege Tribes** es un título prometedor, que dará una oportunidad a los aficionados a la saga de disfrutarla de otra manera.





SIM CITY 3000

Esta nueva entrega de *Sim City* se ha modernizado en todos los sentidos. Se mantiene la perspectiva isométrica que caracteriza a la saga, pero abundan las animaciones en el programa.

Una de las novedades más interesantes que en esta ocasión han incluido ciudades reales, con lo que el interés del producto aumenta. Una interesante opción para los muchos amantes de la estrategia económica.

MICROIDS

Esta compañía francesa, que mantiene unas relaciones muy estrechas con la norteamericana Monolyth, nos prepara una nueva tanda de programas para esta temporada, que vienen a engrosar más todavía un mercado que goza de espléndida salud en esta parte del año.

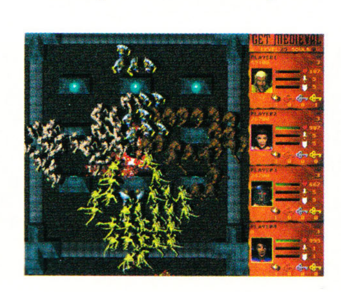
En primer lugar, te ofrecen un curioso título de estrategia y simulación en tiempo real, llamado *Corsairs*, que está ambientado en la época de los piratas. Estrategia bélica y batallas de barquitos a partes iguales en un programa peculiar que destaca más o menos sobre la media.

Más centrado en la estrategia pura y dura, *Rage of Mages* presenta un mundo de magia medieval en el que tienes que abrirte paso a golpe de inteligente espada. Los gráficos del programa no están a la altura de otros títulos del género, aunque habrá que esperar a ver el producto acabado para afirmarlo con una mayor certeza.



También se han internado en el campo del rol, con un título que sigue las pautas marcadas por el clásico del género *Gaunlet*. De título *Get Medieval*, se trata de un programa realizado con bastante calidad, aunque quizá mejores intenciones que buenos resultados.

Shogo, por su parte, supone una incursión de la compañía en el mundo de los arcades 3D. Con un *look* típico de los dibujos animados japoneses, la calidad gráfica de este programa es considerable. Será una de las principales bazas de la compañía, pues promete horas de diversión.



Nos queda, por último, el juego más extraño de la compañía, conocido como *Empire of the Ants*. A caballo entre la estrategia en tiempo real y la simulación... de hormigas, en el título deberás hacer frente a todo un ejército de los mencionados insectos.



LARA CROFT EN MADRID

Hemos recibido la visita en Madrid de Lara Croft en su encarnación humana, presentando la tercera entrega de sus aventuras. El programa no ofrece grandes avances respecto a la anterior versión, pero sí una excelente muestra del género.

En cuanto a la rueda de prensa, tenemos que decir que, frente a la estoica y agradable actuación de los presentadores, algunos elementos de la prensa española dieron la nota con preguntas a la modelo como: *What do you feel when a man play with you?*





Quienes tuvieron la suficiente paciencia posaron con la modelo. Entre los que guardarán un positivo engañoso en el álbum de los recuerdos se encuentra Oscarín "Two kisses", que aparece en la foto, cuyo obvio apodo salió de la mencionada presentación.

En resumen, una promoción muy completa para un programa de primera línea que esperemos llegue muy pronto hasta nosotros.

POWERSLIDE

GT trae a Europa un programa australiano que tuvimos la ocasión de ver en las oficinas de la compañía. Se trata de un título de carreras de coches futuristas en el que se nota un fuerte sabor a Mad Max.

Tienes la ocasión de moverte por el entorno 3D que te ofrece el programa. Los circuitos, de dificultad creciente, poseen una elevada calidad gráfica.



UPRISING 2

Simuladores hay de todas las especies, aunque pocos se centran en los tanques futuristas. *Uprising* era uno de ellos, y la calidad que ofrecía, a pesar de un tema con no demasiados seguidores, permitió que tuviera un relativo éxito.

Fruto del cual es la presente continuación, cuya principal aportación es el magnífico entorno 3D en el que se desarrolla la acción. Como puedes comprobar por las imágenes que acompañan esta nota, los gráficos son, sin duda, lo más trabajado del programa, que rayará a gran altura si los creadores del mismo siguen por este buen camino.





Todavía no sabemos a ciencia cierta si habrán mejorado también otros aspectos del título, pero esperamos que sea así, pues 3DO, la compañía programadora, normalmente sabe muy bien qué se trae entre manos.

BREVES

WEB JUEGOS

Simedia y Calamy Servicios Editoriales inauguran un punto de reunión para aficionados de los juegos electrónicos. La más interesante de las secciones que ofrecerán a los usuarios es Comunidad virtual, con concursos, *chats*, tablón de anuncios, correo, demos, parches, trucos, etc. En el momento en que redactamos esta nota no estaba listo, pero cuando tengas la revista entre las manos estará funcionando.

PROEIN, S.A. Y TAKE 2

La distribuidora española Proein, S.A. refuerza sus lazos con Take 2, con la renovación del contrato que las unía. Bajo sus auspicios nos llegarán títulos como *Railroad Tycoon II, Monkey Hero* o *Rainbow Six*. Hay que señalar que Proein se ha hecho con la distribución en nuestro país de BMG y Red Entertainment, lo cual refuerza su posición en nuestro mercado.

LINKS EXTREME

No es casualidad que en el nuevo título de golf de Access Software no aparezca el clásico *LS* de la saga. **Links Extreme** te permitirá disfrutar de los hoyos más locos y atrevidos que hayas podido ver. Se sacuden así la fama de excesiva seriedad de la compañía.

EA SPORTS
Éxito deportivo

La división deportiva de Electronic Arts no ceja en su laborioso intento de ofrecernos lo mejor de cada uno de los deportes en nuestra propia casa. Año tras año sus títulos marcan la pauta del género deportivo.



Se ha hecho ya famoso el lema que Electronic Arts ha dado a la sección deportiva de la compañía: *If it's in the game, it's in the game* (es decir, si está en el juego –en el deporte-, está en el juego –en el de ordenador, claro-). Y no es para menos, porque ofrecen alta calidad en los títulos deportivos, con un realismo que es cada vez mayor.

En nuestro país los programas que mayor impacto tienen son *Fifa Soccer* y *NBA Live*, por este orden, entre otras cosas por la importancia que estos dos deportes, por ese orden, tienen entre nosotros.

Sin embargo, también nos ofrecen otros títulos de relevancia en los Estados Unidos que aquí obtienen un eco menor por la escasez de aficionados que se acercan a ellos. Todos ellos son, de todas maneras, de una gran calidad.

En cualquier caso, los aficionados a los simuladores deportivos no pierden nunca de vista los lanzamientos que año tras año realiza la compañía. Y, después de un año agitado deportivamente, sobre todo en el mundo del fútbol, la nueva temporada y el nuevo año se reciben con una mayor esperanza.

En este mismo número comentamos dos de los últimos títulos de la compañía, *Tiger Woods 99* y *NHL 99*, centrados en dos deportes minoritarios en nuestro país: el golf y el hockey sobre hielo, respectivamente. Si quieres saber qué te ofrecen, te remitimos a sus respectivos comentarios. Son, en líneas generales, dos programas bien construidos.

EL MEJOR JUEGO, EL REY

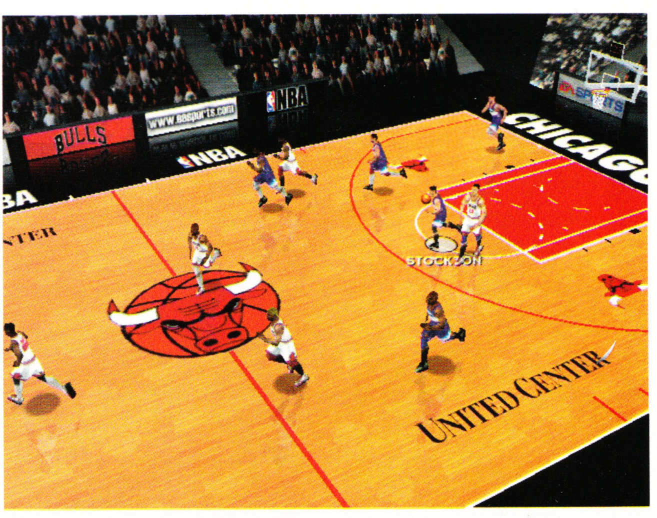
Más esperado es *Fifa Soccer 99*, la última versión de su fenomenal simulador de fútbol, el número uno, que causa estragos dentro de nuestras fronteras.

Después del lógico éxito de *Fifa Soccer 98 Rumbo al Mundial* y *Copa del mundo*, la expectación ante el nuevo lanzamiento del deporte rey es enorme.

Y, por lo que nos ha llegado hasta el momento, podemos decir que no defraudará en absoluto. Los movimientos de los jugadores son ahora mucho más fluidos, y las texturas aplicadas son más reales. Lo mismo se puede decir de la recreación de los estadios en los que transcurren todos los encuentros. Los aficionados al deporte rey quedarán, pues, satisfechos con este nuevo lanzamiento futbolístico.



Madden '99



NBA Live '99



Fifa Soccer '99



Knockout Kings

En cuanto a *NBA Live 99*, aunque su calidad no es en absoluto menor, sí aparece en un segundo plano respecto a *Fifa*, pues el número de seguidores de baloncesto es menor y, digamos, más reposado. De todas maneras, ambos productos corren siempre de forma paralela y nadie hará ascos a un simulador en el que la mecánica de los movimientos ha sido trabajada de forma extremadamente realista.

DEPORTES MENORES

Por el mismo camino va *Madden 99*, cuya anterior versión ya logró sorprendernos. Sin embargo, lo complicado de las reglas del fútbol americano para los neófitos hace que el producto sea un poco difícil. En Estados Unidos su éxito es considerable, pero entre nosotros no logra obtener tantos seguidores.

Hay que señalar como principal novedad que ha entrado ya de lleno en el mundo de las tres dimensiones. Los jugadores, en lugar de ser meros *sprites*, son personajes "renderizados" perfectamente en 3D, implementando bastante el motor y sistema de juego.

En *Knockout Kings* podrás saltar al *ring* para enfrentarte a los más diversos contrincantes. Se trata de un simulador de boxeo, otro de los deportes, además de discutido, no demasiado popular en nuestro país. El simulador es bastante bueno, y hay que decir que hacía bastantes años que este deporte no visitaba el PC: si no llega a ser por el empuje de Electronic Arts, no hubiéramos podido disfrutar de un buen simulador de esta compleja disciplina.

En cualquier caso, no vendrá mal resistir unos cuantos asaltos para soltar toda nuestra adrenalina en un simulador que, si no otra cosa, al menos ofrece realismo. Sin llegar nunca, al menos por el momento, al toque *gore* que cabría esperar de un título semejante.

MANAGER DE FÚTBOL

Finalmente, hay que decir que se han decidido a hacer frente seriamente a uno de sus más duros competidores patrios: *PC Fútbol*. En efecto, van a lanzar un *manager* de fútbol denominado por el momento *La liga de las Estrellas* que, si obviamos algún pinito poco afortunado del año pasado, será el primero que dé qué hablar. Intentan de esa manera abarcar el mercado que cubre el producto español de Dinamic Multimedia.

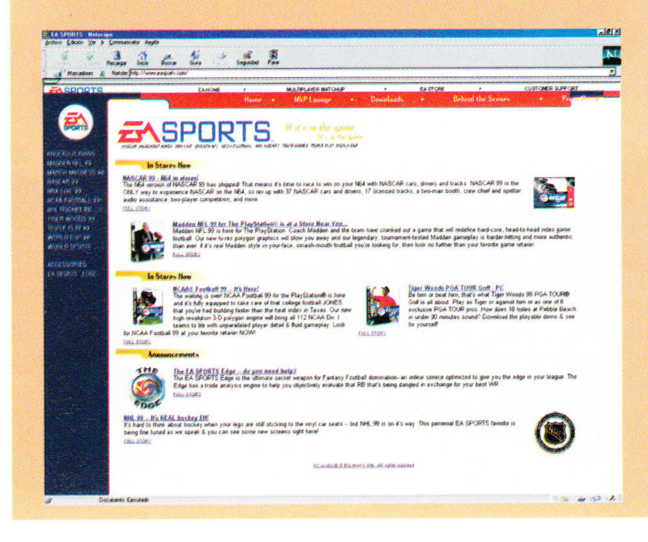
Para respaldar este programa, que probablemente logrará alcanzar unas cotas de calidad muy altas, han llegado a un acuerdo de licencia con los responsables de la Liga de Fútbol Profesional española. Este próximo *La Liga de las Estrellas* se autoproclama ya como el mejor gestor de fútbol de nuestro país. Habrá que esperar un poco para saberlo, pero por el momento parte con buenas perspectivas.

En fin, se trata de una compañía que, como veis, pisa fuerte en todos los terrenos en los que se interna, y mucho más en el campo de los simuladores deportivos, en el que es una maestra. Los aficionados a los deportes no pueden, pues, perder de vista sus próximos lanzamientos.

P. LÓPEZ

PÁGINA WEB EA SPORTS

Si quieres acceder a la página web que posee EA Sports en Internet, dirígete a la siguiente dirección: http://www.easports.com/

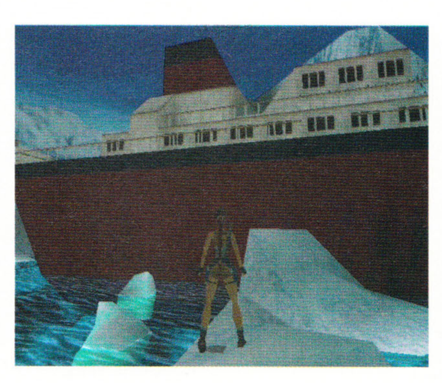


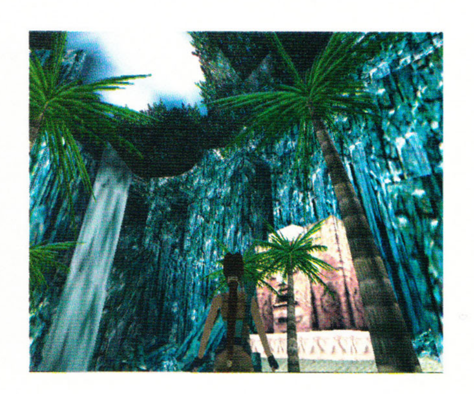
TOMB RAIDER III

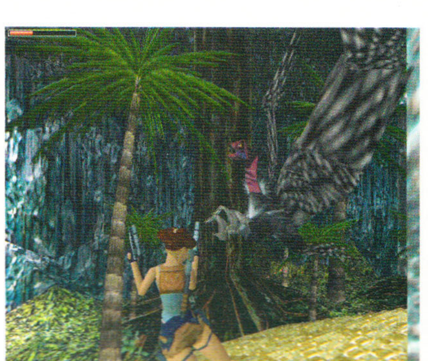
COMPAÑÍA: EIDOS

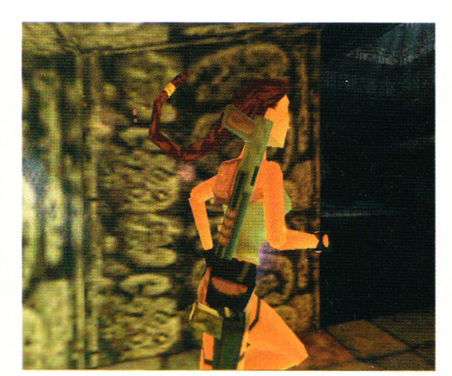
DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

La tercera entrega de las aventuras de la poderosa, en todos los sentidos, Lara Croft llegará a nuestras pantallas antes de las próximas Navidades. Técnicamente han mejorado en muchos aspectos, sobre todo en el apartado gráfico. En efecto, a diferencia de la segunda entrega de la serie, se han aprovechado todas las posibilidades que aportan las aceleradoras 3D. Así, nuevos efectos de luz, efectos meteorológicos (niebla, nieve, lluvia...), texturas más avanzadas, nuevos trajes de Lara y un sinfín de detalles que animarán a los seguidores de la más perfecta heroína creada en el mundo del videojuego.









HALF-LIFE

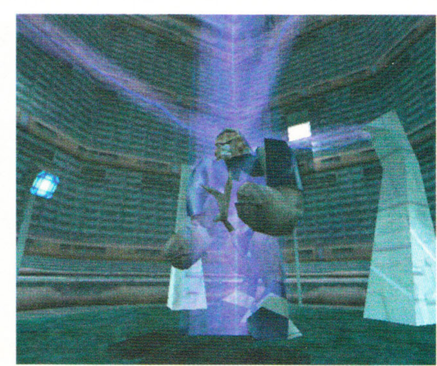
COMPAÑÍA: SIERRA

DISTRIBUIDOR: COKTEL ED.

Uno de los "clones" de Quake más esperados es este programa que ha realizado los chicos de Valve Software y Sierra. Se trata de un excelente producto, ya que ha sido elaborado durante más de tres arduos años de trabajo.

Gráficamente es un programa espectacular, sobre todo por la terrorífica ambientación, los efectos de luz y los terroríficos monstruos que han salido de la imaginación de sus diseñadores. Pero lo mejor es del asunto es que no debéis pensar que se queda sencillamente en uno más de los "cienes y cienes" de *Quakes* de las más diversas cataduras que hay en el mercado, ya que por su desarrollo se acerca mucho más a un *Resident Evil* muy avanzado. Los amantes de los títulos en los que abunda la más trepidante acción no pueden perder de vista una nueva aparición que se inscribirá con brillantes letras de oro en nuestra querida "juegoteca". Se trata, así pues, de un programa que deberemos tener en cuenta durante los próximos meses.



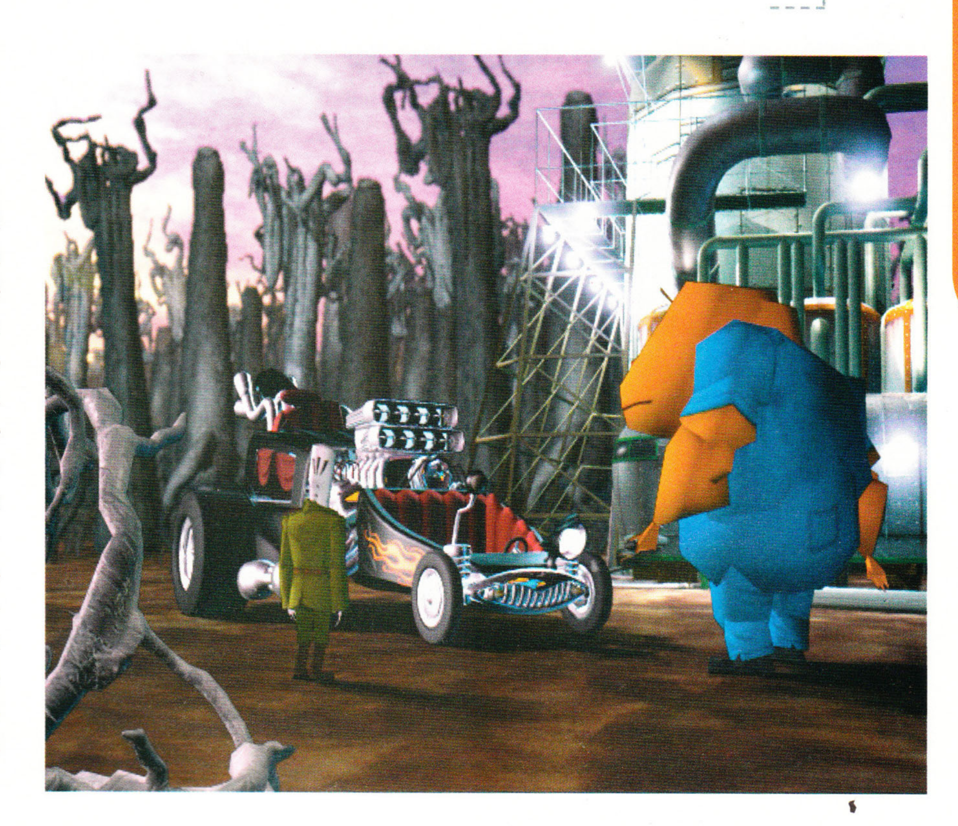




GRIM FANDANGO

COMPAÑÍA: LUCASARTS

DISTRIBUIDOR: E. ARTS



La nueva aventura de LucasArts está protagonizada por Manuel Calavera (no nos referimos al encargado de nuestras páginas web), y está diseñada por el creador de aventuras como *Sam&Max* o *Full Throttle*. Aparte de la historia, basada en los cuentos de muertos mexicanos, y unos gráficos muy simpáticos, llama la atención la ausencia de iconos de control, indicadores de acción y demás elementos típicos de Lucas. Para saber si podemos hacer algo debemos fijarnos en la cabeza de Manuel. El entorno gráfico está diseñado en 3D al estilo de títulos como *Alone in the Dark*, pero con las técnicas avanzadas de hoy en día.

BALDUR´S GATE

COMPAÑÍA: INTERPLAY

DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.





Los amantes de los juegos de rol al estilo clásico quedarán francamente encantados con este nuevo título de la compañía Interplay. Se trata de un paso adelante en el esquema habitual de este género, ya que se ha elaborado un entorno muy amigable, al contrario de lo que solía ocurrir otros títulos más o menos conocidos.

De todos modos, encontrarás los típicos puntos de energía, inteligencia, suerte... y demás valores que hay que mantener para que seas capaz de subir de nivel. Tienes a tu disposición una completa cuadrilla con muy diferentes personajes, con características muy distintas cada uno.

Debes tener en cuenta en todo momento que podrás unir y desechar miembros de la cuadrilla a lo largo del camino. Lo mejor, sin duda, es el enorme "mapeado" donde se desarrolla la acción, con lo que tendremos juego para rato. Los aficionados a los títulos de rol se encuentran ante una excelente opción que en muy poco tiempo estará entre nosotros.





HEROES OF MIGHT & MAGIC III

COMPAÑÍA: 3DO GAMES

DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

La tercera entrega de la saga de estrategia que elevó a los altares, de forma totalmente justa, a una compañía como New World Computing (que hoy en día forma parte del equipo de 3DO Games) es un paso más dentro de la complejidad, y a la vez sencillez, de esta serie de títulos.

Si el primero de los títulos de la saga pasó sin pena ni gloria por nuestro país, el segundo atrajo más a los usuarios por la simpatía de sus gráficos. Éstos no eran nada del otro mundo, pero lograban atraer a todo el mundo con un encanto que nadie cuestiona.

En esta ocasión han mejorado este aspecto, introduciendo unidades nuevas y magias. Aunque no te guste la estrategia, **Heroes of Might & Magic III** puede ser un punto de acercamiento



bastante agradable a este género que está muy de moda hoy en día.







SPEED BUSTERS

COMPAÑÍA: UBI SOFT

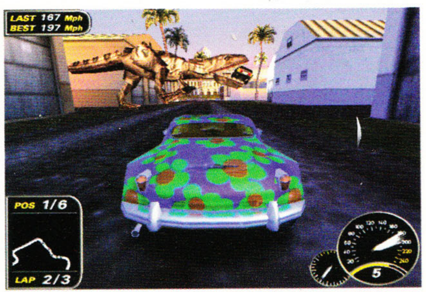
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

Cuando ya parecía todo inventado en el mundo de los juegos de coches, llega este juego de Ubi Soft fruto de una compañía programadora canadiense. Por las capturas que acompañan a esta *preview* te preguntarás qué tiene de especial este título. Sin embargo, si ves la suavidad de movimientos y la cantidad de objetos animados que aparecen en el escenario, quedarás encantado con él. Por ello, nada mejor que verlo en movimiento.

Si además cuentas con una tarjeta aceleradora 3D, asistirás a un despliegue sin precedentes de efectos de luces que te dejarán impresionado. Además, encontrarás las opciones típicas: compra y mejora de coches, cambio de la pintura del vehículo, puestas a punto... y multitud de opciones de juego.





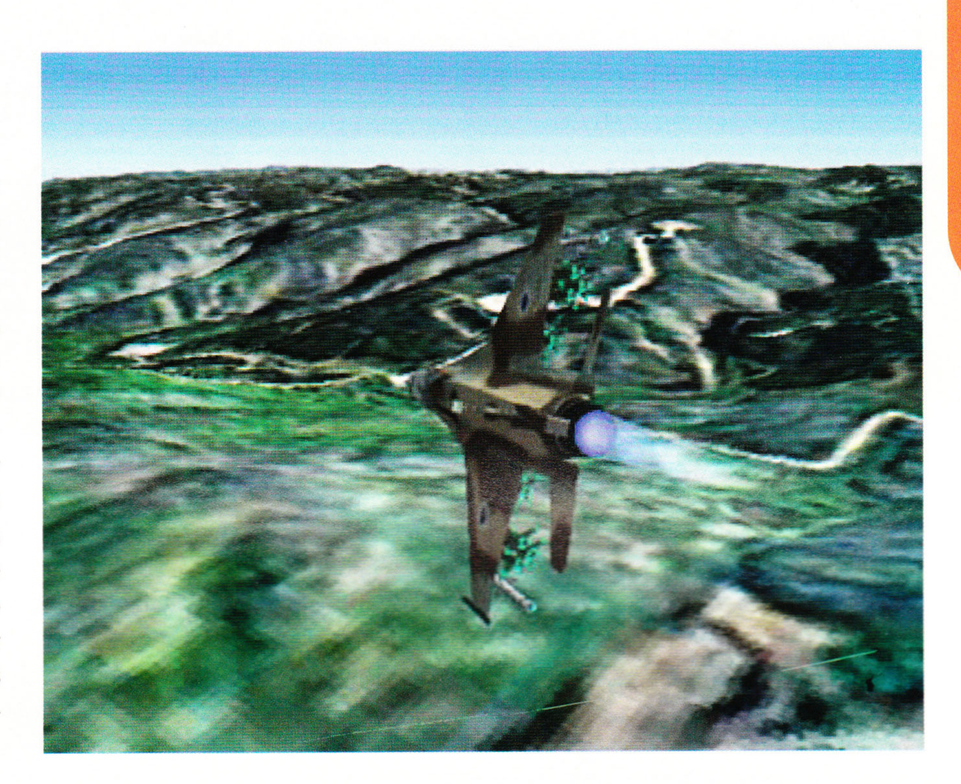






ISRAELI AIR FORCE

COMPAÑÍA: JANE'S
DISTRIBUIDOR: E. ARTS



Tras su excepcional simulador de vuelo *F-15*, los señores de Jane's habían estado bastante apaciguados. ¿O estaban fraguando un nuevo lanzamiento de primera línea? No nos extrañaría que así fuera, ya que al ver este tremendo título que se han sacado de la manga nos han dejado 'alucinados. Gráficamente es aún mejor que F-15, y aunque la Fuerza Aérea Israelí quizá no interese a muchos (a pesar de que se supone que es una de las mejor entrenadas del planeta), lo importante es que el juego está muy logrado y logrará encandilar a los seguidores del género de la simulación de vuelo en caza de combate.

PEOPLE´S GENERAL

COMPAÑÍA: SSI
DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Tras conseguir un gran éxito con juegos de la saga *General* como *Panzer* en cualquiera de sus tres versiones, *Fantasy*, *Pacific* o *Star*, parecía raro que no continuaran la serie con un nuevo título. El elegido esta vez es **People's General**, en el que debes controlar los ejércitos de la China Comunista. El sistema de juego es igual al de anteriores versiones de la saga, pero han mejorado en gran medida los gráficos de esta nueva entrega. Así, a primera vista, podrás comprobar que los fondos de cada mapa están bastante más trabajados. Un producto ideal para los amantes de la estrategia por turnos.









MORTAL KOMBAT 4

Mucho nos han hecho esperar, pero por fin aparece la cuarta entrega de uno de los simuladores de lucha por excelencia. Un nuevo entorno, totalmente tridimensional, y nuevas cualidades hacen de este programa un número Uno.

PC PLAYER RECOMENDADO

La presente saga tiene el honor (algunos dirán que dudoso) de ser uno de los pocos videojuegos del que ha partido no una película, sino dos... El de la lucha es un género que funciona tanto en la taquilla como en el monitor, como demuestra esta ya cuarta parte de *Mortal Kombat*.

Tiene un público fijo, hijo de las salas de máquinas recreativas, que siempre le es fiel. Si las películas no eran la octava maravilla del celuloide (la verdad es que sólo puedo opinar de la primera que es la que he visto...), los juegos de las máquinas recreativas siempre han sido un paso adelante en lo que a juegos de lucha se refiere, aportando con cada nueva entrega algo que otras compañías se han apresurado a incluir en sus respectivos productos.

Como era de esperar, la nueva versión hace hincapié en el apartado 3D, sobre todo si tenemos en cuenta que los chicos de Midway, más concretamente los programadores Ed Boon y John Tobias, querían actualizar el programa.

El entorno ahora es totalmente en tres dimensiones, e incluso tienes la posibilidad de interaccionar con él en alguna ocasión, recogiendo objetos del suelo que te servirán como armas. Además, si tienes una tarjeta aceleradora 3D la fluidez y brillantez de los gráficos ganan muchos enteros.



El argumento a partir del cual nace la acción es sencillo, como suele ocurrir siempre en estos juegos. Un dios Mayor caído, Shinnok, se ha hecho con el poder más oscuro, retirándose tras siglos de batalla a un lugar llamado Netherealm. Ahora la batalla vuelve a reverdecer y tú tienes la posibilidad de vencer definitivamente al mal ganando pelea tras pelea, a cuál más difícil.

Aparte de la historia general del juego, hay una detrás de cada uno de los quince luchadores iniciales con que cuenta el programa. Hay siete nuevos caracteres entre todos ellos. Los breves relatos de sus vidas están muchas veces enlazados entre sí, y siempre se remiten a reconocidos acontecimientos de la saga. Los nombres de los personajes que están a tu disposición son: Fujin, Jerek, Jak, Johnny Cage, Kai, Liu Kang, Quan Chi, Raiden, Reiko, Reptile, Scorpion, Shinnok, Sonya, Sub Zero y Tanya. A estos deberás añadir los de los personajes ocultos: por supuesto, en próximos números te contaremos cómo acceder a los mismos.



Cada uno de ellos tiene su propio arma. Raiden un martillo, Quan Chi una maza, Liu Kang una espada de dragón, Tanya un bumerán y así sucesivamente. Cada uno de ellos tiene quince movimientos individuales, con los consabidos combos, magias, *fatalities*, etc. Por lo demás, puedes personalizar su aspecto con varios uniformes distintos. Habrá también una serie de personajes escondidos.

El programa posee los típicos trucos para funcionar bien en el juego, así como numerosos golpes preconfigurados para cada uno de los personajes que entran en lid. Además, en las opciones podremos cambiar el teclado a un







modo más amigable, con lo que hacer los golpes especiales (*fatalities* incluidos) será bastante más fácil.

Dependiendo del nivel de dificultad que queramos para nuestra partida, aparecen cinco diferentes torres de distinta altura. Nuestro objetivo consiste en llegar hasta la cima de las mismas, donde nos enfrentaremos a los jefes correspondientes.

Técnicamente el juego está bastante conseguido, ya que las texturas están aplicadas de una manera excelente, tanto sobre los personajes como sobre los escenarios. Todos ellos están bastante bien construidos, y aunque en los luchadores a veces se echa en falta algún polígono que otro, la integración en pantalla resulta correcta en todo momento.



Un detalle que es bastante bueno es el de las cuatro posibilidades de visualización dentro de la pantalla, lo que logra que los usuarios con equipos de menores prestaciones también puedan acceder a este excelente programa.

Los más básicos son los gráficos en ventana, o a pantalla completa pero en baja resolución. Si ya tienes más equipo podrás optar a los gráficos vía DirectX con una emulación bastante lograda, aunque lo que mejor resultado te dará será tener una tarjeta compatible VooDoo instalada en tu equipo. Este último modo tiene un fallo bastante típico, la mala aplicación del *anti-aliasing*.



Se denomina *anti-aliasing* al efecto que consigue que al aplicar los distintos gráficos en pantalla no muestren bordes dentados. Si tenemos en cuenta que en **Mortal Kombat 4** algunos escenarios cuentan con fondos móviles, es en estos casos donde más se aprecia el fallo.

Los movimientos de los luchadores son bastante buenos, sobre todo si tenemos en cuenta que reconoceremos perfectamente los provenientes de entregas anteriores y nos sorprenderemos con las nuevas magias y golpes especiales. Los más destacables son los que implican transparencias y luces como el fuego de Liu-Kang o las bolas de luz de Jhonny Cage y Sonya, sobre todo si contamos con una VooDoo.

Otro detalle bastante aparente es el de la sangre, ya que los enormes borbotones también están diseñados en tres dimensiones. Por cierto, no te pierdas cuando acaba la cuenta atrás de los *continues*, ya que se trata de una de las escenas más sangrientas del programa.

El apartado sonoro del programa también está bastante cuidado. Y esto es así no sólo por las voces y efectos FX habituales de esta conocida saga, sino por la





excelente banda sonora que aparece en el CD-ROM, en formato CD-Audio.

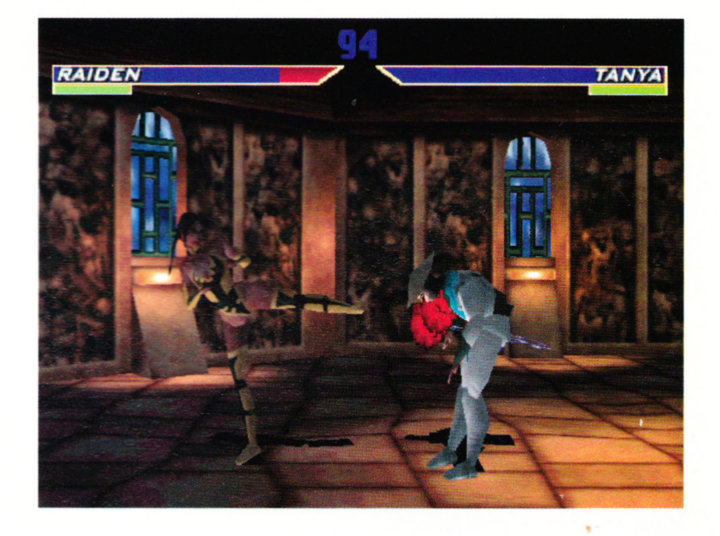
Así, para finalizar, debemos destacar que el de la lucha es un género que vuelve a las raíces de los videojuegos. Necesitas unos reflejos alerta y unos nervios de acero para sobrevivir a la trepidante acción que te plantean. **Mortal Kombat 4** es un programa que consigue traernos las emociones de las salas recreativas a nuestra casa.

Y esta vez en un entorno totalmente tridimensional que te permite disfrutar al máximo del desarrollo de los combates. A pesar de tratarse de una idea antigua, está muy bien traída al presente mundo donde domina la técnica.

Así pues, se trata de un título altamente recomendable para amantes de los programas de lucha y para todo aquél que desee sacar el máximo provecho de las tres dimensiones en su aspecto más bélico. Una cuarta parte que no desmerece en absoluto a sus predecesoras, a pesar de contar con algún que otro fallo de *anti-aliasing* y *clipping* entre polígonos, pero que a lo mejor debemos achacar a la versión Beta con la que hemos comentado este producto.

Como siempre, algún crítico (tal y como ocurrió en la prensa nacional con la segunda entrega) sacará a colación lo de que el juego es demasiado violento. En eso podemos estar de acuerdo, pues realmente lo es por temas como la sangre o los *fatalities*. Como siempre, hay que tener en cuenta que no se trata más que de un juego. De todos modos, siempre queda la opción de eliminar la sangre.

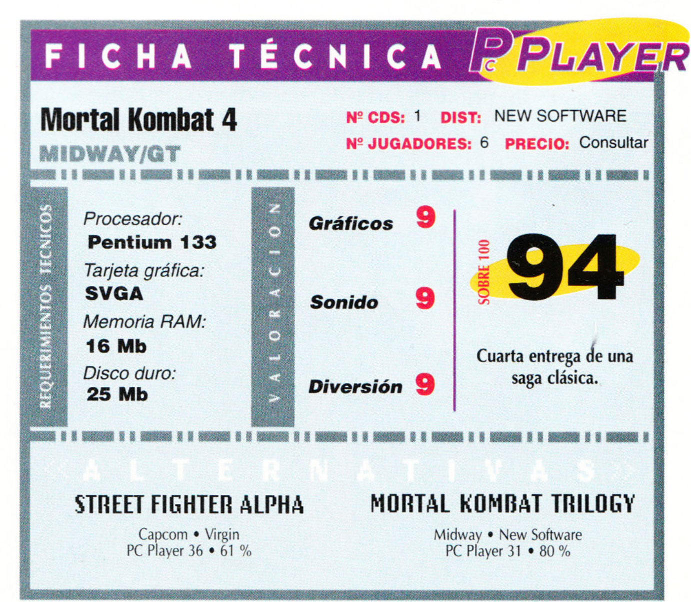
P. López
A. Greppi





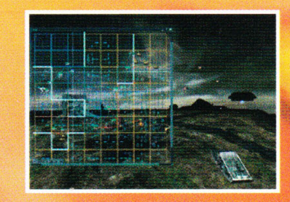


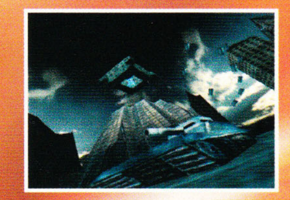






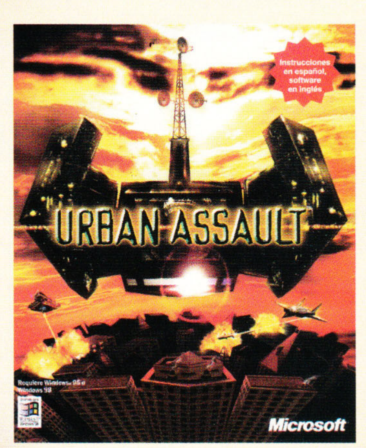
Acción y estrategia en tiempo real.




Bienvenido a la frontera del Apocalipsis.





Urban Assault combina un alto contenido estratégico, acción y realismo, con espectaculares gráficos 3D y capacidad "multiplayer" para que te sumerjas ya en el Apocalipsis. Contarás con más de 15 tipos de vehículos y tendrás 35 variedades de enemigos. Mapa transparente para controlar el juego. Estrategia en tiempo real y avanzada AI (inteligencia artificial). Gráficos 3D (con soporte 3D, pero éste no es requerido). Multiplayer: 4 en red, 2 en Internet con matchmaking gratuito en www.zone.com.

7.990 Ptas.*

*Precio de venta estimado I.V.A. incluido

URBAN ASSAULT™

Si deseas más información, llama al teléfono de Atención al Cliente: 902 197 198
o visita nuestra web www.eu.microsoft.com/games/urbanassault

Microsoft
¿Hasta dónde quieres llegar hoy?

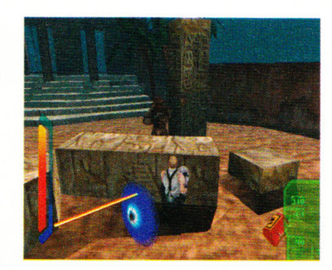
EL QUINTO ELEMENTO

Un futuro superpoblado, lleno de confusión y mecanizado es el ambiente elegido para centrar este emocionante sucesor de Tomb Raider que hará las delicias de los aficionados.

Nunca antes, quizá, hubo un juego que se acercara tanto a una película. Se trata del filme homónimo que corrió a cargo del director francés Luc Besson, autor, entre otras películas, de *El gran azul, Nikita, dura de matar* y *El profesional.*

La mayor parte del plantel de actores, para empezar, ha participado en la realización del videojuego. El único que no encontrarás es Bruce Willis, el protagonista, cuyo caché es probablemente demasiado elevado para el presupuesto de la programadora. Pero, a falta de él, te encontrarás con Milla Jovovich, Gary Oldman, Ian Holm y el largo elenco de secundarios de calidad que participaron en la película.

Pero no sólo se ha tratado de la colaboración de los actores, que han consentido



que aparezcan secuencias en las que aparecen. La recreación del ambiente filme, en efecto, ha sido fiel sobremanera.

PC PLAYER RECOMENDADO

Te encontrarás con el terrible tráfico aéreo de las "calles" de la ciudad, con el laboratorio, la oficina de Zorg y muchos otros escenarios que te recordarán a la película, si la has visto. Quizás las primeras fases sean algo oscuras, pero luego misiones como el espaciopuerto o el desierto son mucho más coloridas.

Pero detengámonos ya en el desarrollo del juego. Se trata de un arcade de plataformas 3D que sigue las pautas marcadas por el rey del género, *Tomb Raider.* Puedes elegir entre dos personajes: la audaz doncella representada en la película por Milla Jovovich, Leeloo, o el veterano taxista que supo cuajar Bruce Willis, Korben. Hay misiones, sin embargo, que debe realizar uno de ellos en concreto. La elección hará variar en cierta forma el desarrollo del juego, pues cada uno posee distintas cualidades.

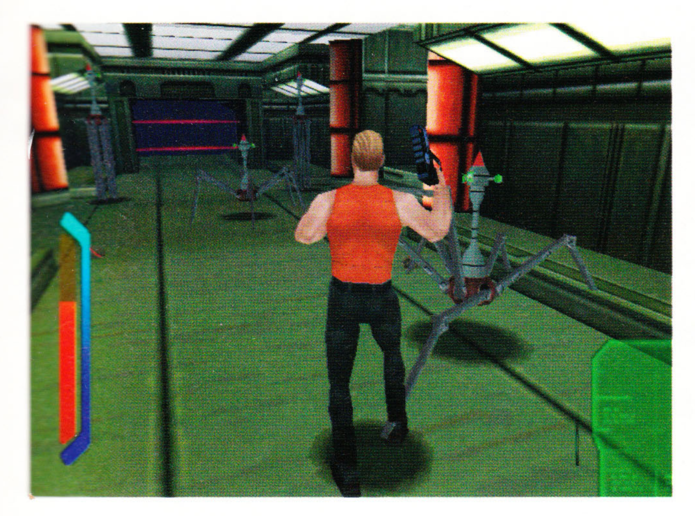
Ella es toda una potencia en sí misma, es ágil, rápida y utiliza sobre todo armas arrojadizas, como granadas y bombas, así como un efectivo golpe especial en forma de explosiva magia. Él, simple mortal, es más torpón, pero tiene a su disposición la siempre socorrida pistola, aparte del resto de armas que consiga a lo largo de su camino.

Por lo demás, los dos tienen total libertad de movimientos: se agachan, saltan, pueden incluso ir muy despacio para evitar trampas y afinar en los asaltos... todo muy al estilo de *Nightmare Creatures,* la anterior producción de Kalisto.

El programa pone a tu disposición dieciséis niveles en los que tienes que cumplir una serie de objetivos y



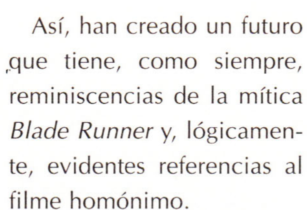






a veces resolver algún que otro enigma. Manejas al personaje desde atrás, como pasó con Lara Croft, y tienes que avanzar por los escenarios recogiendo objetos y eliminando enemigos. Las distintas cámaras son muy buenas, con lo que nunca te perderás en la acción.

Los gráficos del juego son de una calidad muy elevada. En primer lugar, ya hemos comentado que los chicos de Kalisto se han tomado muy en serio los ambientes con que nos deleitó la película.



Así, han creado un futuro que tiene, como siempre, reminiscencias de la mítica *Blade Runner* y, lógicamente, evidentes referencias al filme homónimo.

Sólo podrás disfrutar plenamente de los gráficos con una tarjeta aceleradora 3D, con la que el programa corre de forma fenomenal y los efectos visuales se vuelven preciosos. De todas formas, aunque obviamente no es lo mismo, en modo software también puedes disfrutar de este apartado. Eso sí, con un ordenador muy potente. En cualquier caso, la recreación de los personajes es magnífica y los decorados poligonales no "pixelan" apenas. También se han incluido diversas escenas de la película, con una compresión bastante decente.

El sonido también raya a gran altura. No hay que olvidar que la música elegida en la película era de gran calidad. Abundaban melodías modernas y vivas, carentes de las referencias al pasado que posee, por ejemplo, la música de los 60. Como debe ser, en un título futurista. Música cañera y desarraigada que acompaña el desarrollo de la acción. Las voces no han sido traducidas a nuestro idioma, pero podremos poner subtítulos en cinco diferentes, entre ellos el castellano.

Los efectos especiales de sonido ofrecen, sencillamente, lo que se puede esperar de ellos. Explosiones, golpes y todos los sonidos necesarios para que la acción transcurra sin problemas. Su calidad es buena, aunque nos habría gustado encontrar algo más de originalidad en este sentido.

Es un programa de primera línea, en el que se nota que hay un gran trabajo de equipo detrás. Aquellos que disfrutaron con la película no podrán perdérselo, y los amantes del género que aun lidera Lara Croft, tampoco.

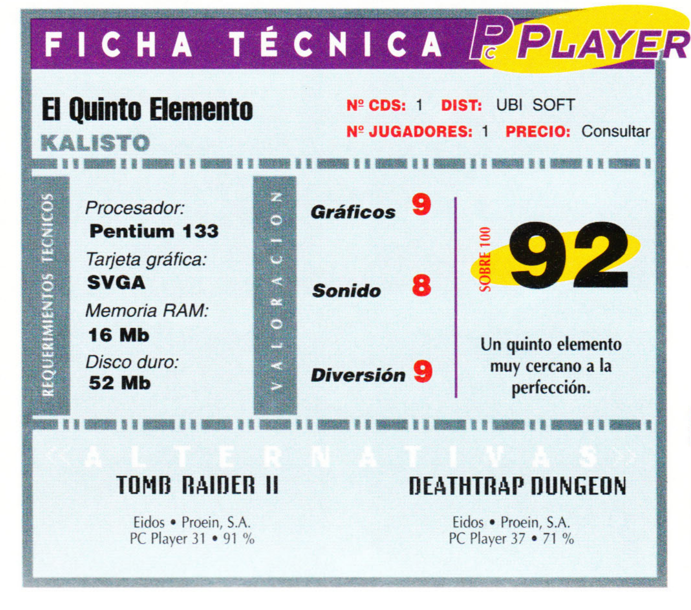
P. LÓPEZ











FICHA TÉCNICA PC PLAYER

El Quinto Elemento
KALISTO

Nº CDS: 1 DIST: UBI SOFT
Nº JUGADORES: 1 PRECIO: Consultar

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
Procesador: **Pentium 133**
Tarjeta gráfica: **SVGA**
Memoria RAM: **16 Mb**
Disco duro: **52 Mb**

VALORACIÓN
Gráficos 9
Sonido 8
Diversión 9

SOBRE 100 **92**

Un quinto elemento muy cercano a la perfección.

«ALTERNATIVAS»

TOMB RAIDER II
Eidos • Proein, S.A.
PC Player 31 • 91 %

DEATHTRAP DUNGEON
Eidos • Proein, S.A.
PC Player 37 • 71 %

MOVING PUZZLES: *Fenómenos Naturales*

Los típicos puzzles de mesa se han pasado al PC de la mano de una compañía alemana que ahora te permite reconstruirlos en tu ordenador personal.

Habitualmente los juegos del denominado género de *puzzles* en el PC se refiere a los juegos de habilidad y rompecabezas, y no a lo que se conoce como puzzle que, en realidad, consiste en unir las diferentes piezas de una determinada imagen. Ésta puede estar dividida en partes bidimensionales e incluso tridimensionales, si se recurre al uso de cubos y otras figuras geométricas para dividir las partes.

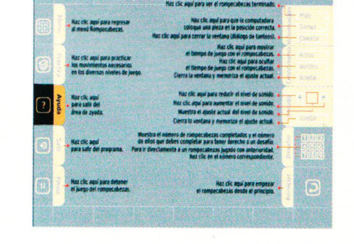
Lo que nos ofrece Ravensburger es solucionar puzzles bidimensionales en nuestro PC. Al principio, encontramos nueve puzzles con diferentes niveles de dificultad, los cuales si son superados nos permiten acceder a los desafíos (tres), que son puzzles de mayor dificultad y cuyas piezas se mueven aleatoriamente.

Según los niveles de dificultad, deberemos situar más o menos piezas en su sitio (habitualmente entre nueve y treinta), y no sólo podremos girarlas sobre su eje, sino también voltearlas horizontal y verticalmente.

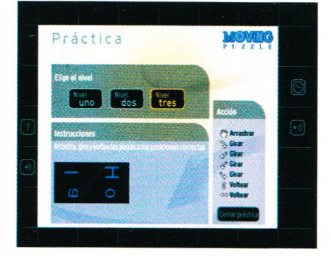
Para añadir más dificultad, las piezas están en movimiento; son vídeos de diferentes fenómenos naturales. Están bien, pero resultan escasos, aunque hay que tener en cuenta que tampoco es habitual encontrar productos de PC por debajo de las dos mil pesetas.

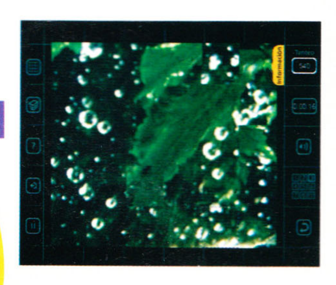
El sonido está bien, ya que las melodías acompañan, y aunque los menús son un poco sosos, el programa responde a las expectativas. Lástima lo antes comentado de que resulte un poco corto.

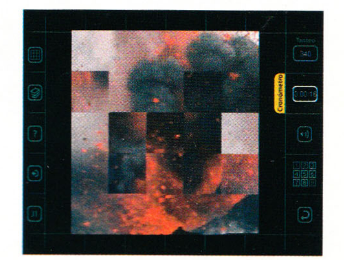
E. RUIZ

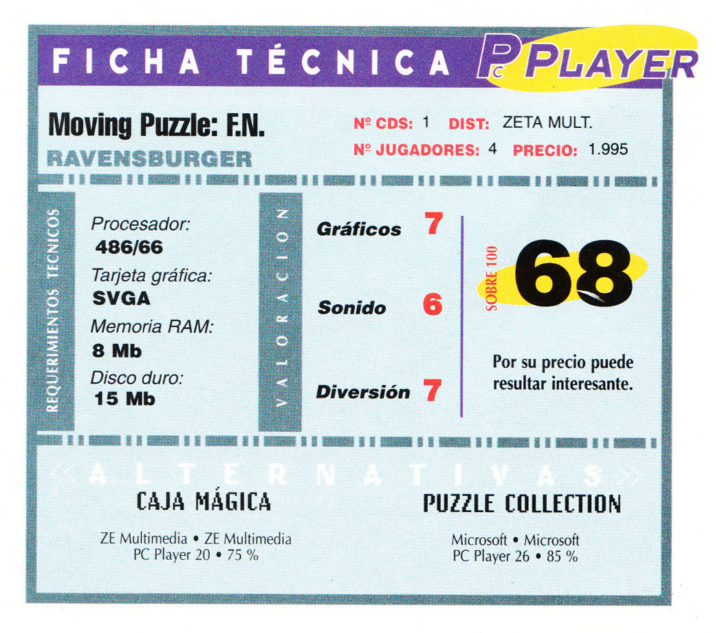












FICHA TÉCNICA PC PLAYER

Moving Puzzle: F.N.
RAVENSBURGER

Nº CDS: 1 DIST: ZETA MULT.
Nº JUGADORES: 4 PRECIO: 1.995

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

Procesador: **486/66**
Tarjeta gráfica: **SVGA**
Memoria RAM: **8 Mb**
Disco duro: **15 Mb**

VALORACIÓN

Gráficos	7
Sonido	6
Diversión	7

SOBRE 100 **68**

Por su precio puede resultar interesante.

ALTERNATIVAS

CAJA MÁGICA
ZE Multimedia • ZE Multimedia
PC Player 20 • 75 %

PUZZLE COLLECTION
Microsoft • Microsoft
PC Player 26 • 85 %

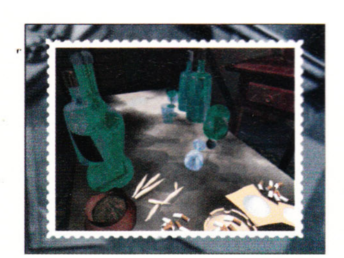
PHILIP MARLOWE, *Detective Privado*

Con mejor planta y mejor cara que Humphrey Bogart pero con menos estilo y escasa efectividad, se nos presenta una clásica pero dudosa aventura del conocido detective que ya ha vivido excelentes novelas y mejores películas.



El número dos de las novelas policiacas americanas, Raymond Chandler, no sólo creó a Philip Marlowe, sino que colaboró en la elaboración de algunos de los guiones cinematográficos que tuvieron al detective como protagonista. El novelista quedó siempre literariamente bajo la sombra de Dashiel Hammett (y Marlowe, de la de Sam Spade), pero su prestigio en el mundo del cine ha sido siempre mayor.

Pues bien, por fin llega el género negro a los PCs, después de haber pasado por todos los medios posibles, aunque lo hace de forma muy poco convincente. Se trata de una aventura que está muy atrasada para los tiempos que corren.





En ella tienes la posibilidad de seguir el argumento original o bien otro alternativo. La historia varía un poco según el elegido, pero no en esencia: hay similares vídeos, diálogos, etc.

En las conversaciones, que son muchas, han mantenido el sabor ácido y ágil de las novelas. Sin embargo, después de sonreírse un par de veces con algún comentario, uno se cansa. Los diálogos se desarrollan casi por sí mismos: nuestra participación en ellos es más bien escasa.

En ese mismo sentido, apenas podemos tomar decisiones. Podría decirse que se trata más bien de una película interactiva, pero la calidad de los gráficos no da para tanto. Hay mucho vídeo a lo largo del desarrollo, pero de movimientos lentos y no muy buena resolución (no van más allá de los 256 colores).

La música de fondo, con pausados temas de jazz, es lo mejor del programa. Apenas hay efectos sonoros, pero las voces son excelentes. Están completamente dobladas a nuestro idioma, un detalle que se agradece. Los textos también se encuentran en castellano, incluidos los de los periódicos que aparecen...

Si apareciese a bajo precio, quizá se volvería un poco más interesante, pero por lo que ofrece no nos salen las cuentas... Aburrido y de escaso interés.

P. LÓPEZ



FICHA TÉCNICA PC PLAYER

Philip Marlowe
INFOGRAMES

Nº CDS: 1 DIST: ERBE
Nº JUGADORES: 1 PRECIO: 7.990

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
- Procesador: **486/66**
- Tarjeta gráfica: **SVGA**
- Memoria RAM: **8 Mb**
- Disco duro: **2 Mb**

VALORACIÓN

Gráficos	6
Sonido	7
Diversión	6

SOBRE 100: **53**

Un detective de altura en un título mediocre.

«ALTERNATIVAS»

SPIDERMAN Y LOS 6SINIESTROS
Byron Preiss • Erbe
PC Player 35 • 37 %

MI PROFESOR ES UN ALIEN
Byron Preiss • Erbe
PC Player 37 • 48 %

SPELLCROSS

Los chicos de SCI sacan al mercado un producto de serie B intentando aprovechar el enorme tirón de un género que se encuentra en alza.

Dada la buena época que están viviendo actualmente los juegos de estrategia, aparecen algunos engendros que son difícilmente clasificables dada su escasa calidad. Lo que más asusta, en un primer contacto, de **Spellcross** es que está diseñado para que funcione bajo MS-DOS. Dejando a un lado la polémica que podría suscitar entre muchos la relación calidad de juego con el sistema operativo bajo el que funcione, lo que sí que es indiscutible es que la gran mayoría de programadores trabajan para entornos Windows 95 o 98. Y en este caso, por desgracia, se nota que estamos delante de un juego que se encuentra caduco.

Observando los escenarios desde una perspectiva isométrica, el entorno de juego en el que te mueves es realmente simplista, con unos entornos atrasados y propios de otros tiempos. Apenas unos pocos árboles y casas sin ningún carisma ni personalidad.

Tanto nuestras unidades como las del enemigo están acordes con el resto del conjunto. Prácticamente sin animaciones, las pocas que hay es mejor ni nombrarlas. Los soldados se mueven como fichas de un tablero más que como personajes de un videojuego.

El argumento gira alrededor de la invasión alienígena de nuestro planeta. Los invasores, una especie de engendros clónico-genéticos, son de lo más feo que nos podemos echar a la cara. Cucarachas rastreras, ogros obesos, moscas ruidosas...

La primera misión de la campaña es más un tutorial del juego que otra cosa. Partes solamente con tres unidades. Cada una tiene una serie de puntos de acción que puede utilizarlos para mover y/o disparar, siendo posible una combinación de ambas acciones.

Además, dejando sin mover determinadas unidades, se fortificarán haciéndose más fuertes. Una vez agotes todos los puntos de acción, o lo creas oportuno, terminarás tu turno y darás paso al contrario.

Resalta su estupidez, pues caen en emboscadas absurdas. Siempre intentarán atacar a la unidad más potente, aun perdiendo posiciones aventajadas para ello. Aun así, las misiones se hacen tremendamente largas dado el tamaño del "mapeado".

Una vez completada esta misión, el juego gana enteros, pues tendrás dinero para comprar unidades o realizar investigaciones.

Sin embargo, es más que un espejismo. Al realizar la investigación lo único que se consigue es un texto larguísimo sobre la utilidad de lo que hemos investigado.

La música consigue un aprobado por los pelos. Las melodías no molestan y los sonidos digitalizados son escasos y de pobre calidad. Un programa para olvidar que esta vez ni siquiera es recomendable para incondicionales del género.

L. MARTÍNEZ











FICHA TÉCNICA PC PLAYER

Spellcross
SCI

Nº CDS: 1 DIST: ARCADIA
Nº JUGADORES: 1 PRECIO: Consultar

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

Procesador: **Pentium 100**
Tarjeta gráfica: **SVGA**
Memoria RAM: **8 Mb**
Disco duro: **48 Mb**

VALORACIÓN

Gráficos	2
Sonido	4
Diversión	2

SOBRE 100: **28**

Deplorable espectáculo en un título para el olvido.

ALTERNATIVAS

CAVEWARS
Avalon Hill • System 4
PC Player 23 • 33 %

COUNTER ACTION
Mindscape • Proein, S.A.
PC Player 27 • 72 %

NHL '99

Como cada año, nos llega por estas fechas la nueva edición de este NHL, el simulador de la liga de Hockey Profesional Americana de la casa Electronic Arts.



El Hockey sobre hielo no es un deporte muy conocido dentro de nuestras fronteras. Sin embargo, en los nórdicos existe una gran tradición en torno a él. Es por ello que en los Estados Unidos haya tenido lugar una de las grandes ligas profesionales, la NHL (National Hockey League), donde junto a franquicias norteamericanas podemos encontrar equipos canadienses de primera línea.





No podía ser de otra forma: Electronic Arts Sports, especialista en títulos deportivos, lleva toda esta década sacando títulos de este deporte, con una calidad creciente. De las primeras versiones para consolas de 16 *bits* hemos pasado a esta versión de 1999 que posee gráficos tridimensionales y que será distribuida también para las principales consolas del mercado.

Desgraciadamente, el juego no ha evolucionado demasiado desde la versión anterior, *NHL 98*. El programa sigue siendo muy completo y la mejor opción para un juego de Hockey sobre hielo que he visto, pero no aporta grandes novedades sobre el producto del año pasado. Nuevas animaciones, base de datos ampliada y actualizada y poco más.





El *engine* gráfico ha sufrido escasas modificaciones y sigue pecando de los mismos problemas que el año anterior. Gráficos algo pequeños frente a otros simuladores deportivos y escasez de cámaras. De hecho, durante el juego sólo dispondremos de una cámara y no podremos controlarla. Se producirá algún cambio de cámara automático en las repeticiones, así como en algunas jugadas donde se para la acción, pero nada más.

Por otra parte el aspecto sonoro es más que correcto, con unas buenas voces digitales que desgraciadamente se encuentran en inglés.

Las opciones que posee el juego son las comunes a la saga: posibilidad de jugar partidos amistosos contra otro jugador o contra el ordenador, bien en el mismo ordenador o bien jugando por red, jugar una liga o una competición por eliminación con cualquiera de los equipos existentes en la liga, así como con los combinados de estrellas.

El juego sigue siendo muy divertido y nos permitirá pasar bastantes horas con él. Aquellos usuarios que dispongan de una copia de *NHL 98* no tienen que actualizarse necesariamente. Para los que no lo conozcan y quieran un buen juego de Hockey, es indispensable.

A. J. Novillo

FICHA TÉCNICA — PC PLAYER

NHL '99
EA SPORTS

Nº CDS: 1 DIST: E. ARTS
Nº JUGADORES: 8 PRECIO: Consultar

Requerimientos técnicos
- Procesador: **486/100**
- Tarjeta gráfica: **SVGA**
- Memoria RAM: **16 Mb**
- Disco duro: **75 Mb**

Valoración

Gráficos	7
Sonido	8
Diversión	8

Sobre 100: **81**

La mejor opción para un deporte poco habitual.

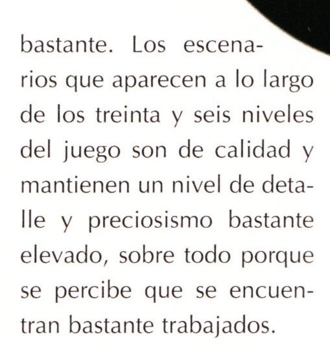
Alternativas

2 on 2 NHL Open Ice
Midway • New Software
PC Player 32 • 67 %

NHL '98
EA Sports • Electronic Arts
PC Player 29 • 84 %

V2000

Vuelven a nosotros títulos antiguos que sobreviven gracias a su jugabilidad. En este caso se trata de un programa venido de la mitad de los ochenta, que recordarán los "jugones" más experimentados.



El programa que sirve como base al presente título se llamaba *Virus* (nada que ver, por cierto, con el juego homónimo de Telstar que apareció hace poco tiempo) y su máximo responsable era el entonces prestigioso David Braben. Se trata de un indiscutible producto de acción con atractivo para quienes quieran poner a prueba sus reflejos.

Controlas un curioso vehículo *hovercraft* que, además, es capaz de volar una vez has conseguido una serie de energías. Así pues, se trata de un aparato tierra, agua y aire que se mueve dentro de un entorno tridimensional. Un peligroso virus ha sido propagado por unos alienígenas en un mundo que huele demasiado a extinción.

Tu misión, además de eliminar a todos los bichos que te salgan al encuentro, es rescatar a los nativos que todavía no estén infectados. Una vez los hayas rescatado, podrás contar con su ayuda. No te servirán para atacar a los extraterrestres, pero sí fortificarán tu base para que resista a todos los ataques que lleguen cuando te encuentres fuera.

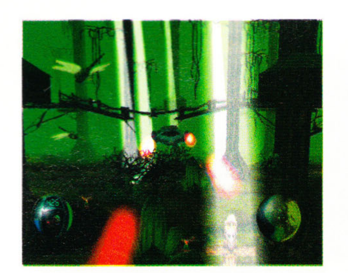
Aquí es precisamente donde aparece la parte estratégica de este programa. En realidad la batalla se reduce a un tira y afloja entre tu unidad de ataque y el enemigo. Tienes que asestar tus golpes sin descuidar tu centro de reposo en ningún momento, realizando en todo momento construcciones con tus hombres. Además, a menudo los ataques tienes que realizarlos con inteligencia bélica, si no quieres salir escaldado de ellos.

La principal novedad es, naturalmente, el entorno totalmente tridimensional en que se desarrolla la acción. Aunque al principio puede parecer un poco extraño y "pixelado", si lo vemos en alta resolución y con ayuda de tarjetas aceleradoras 3D, la cosa gana bastante. Los escenarios que aparecen a lo largo de los treinta y seis niveles del juego son de calidad y mantienen un nivel de detalle y preciosismo bastante elevado, sobre todo porque se percibe que se encuentran bastante trabajados.

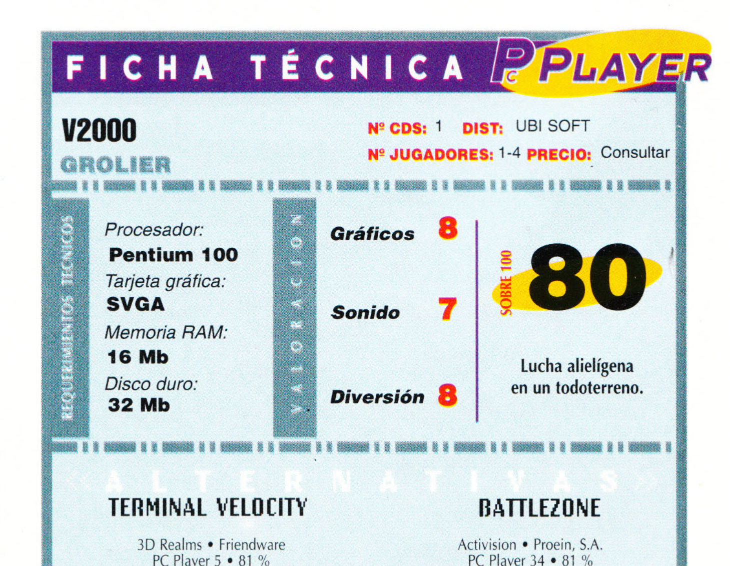
El apartado sonoro no destaca especialmente en el programa. Como suele pasar en estos casos, se limita a cumplir su sencillo cometido. Las músicas que te ofrece son variadas, aunque a veces son un poco molestas y, por lo demás, los efectos especiales son los habituales en los arcades.

En conjunto, se trata de un título interesante. Es atractivo para quienes disfrutaron del clásico *Virus*, así como para aquellos que gustan de poner sus reflejos de acero a prueba.

P. LÓPEZ







FICHA TÉCNICA — PC PLAYER

V2000
GROLIER

Nº CDS: 1 DIST: UBI SOFT
Nº JUGADORES: 1-4 PRECIO: Consultar

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS	VALORACIÓN	
Procesador: **Pentium 100**	Gráficos	8
Tarjeta gráfica: **SVGA**	Sonido	7
Memoria RAM: **16 Mb**	Diversión	8
Disco duro: **32 Mb**		

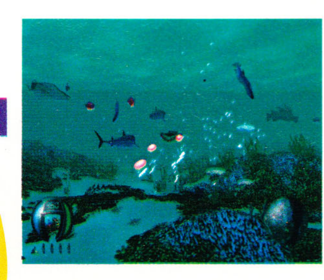
SOBRE 100: **80**

Lucha alielígena en un todoterreno.

ALTERNATIVAS

TERMINAL VELOCITY
3D Realms • Friendware
PC Player 5 • 81 %

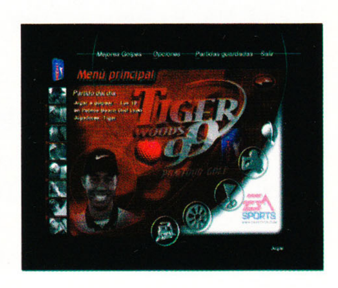
BATTLEZONE
Activision • Proein, S.A.
PC Player 34 • 81 %



TIGER WOODS '99

La última edición del prestigioso juego de golf PGA, de la casa división deportiva de Electronic Arts, viene patrocinada por la nueva estrella de este reducido mundo de elite: Tiger Woods.





Como ocurre tradicionalmente tras las vacaciones de verano, Electronic Arts nos va presentando sus nuevos lanzamientos deportivos. En este caso se trata de PGA, el juego de Golf de la casa que, como gran novedad en esta edición, viene presentado por el prestigioso, pese a su escasa edad, jugador norteamericano Tiger Woods.

Las variaciones que encontramos en el programa no son muy destacables frente a las versiones anteriores del mismo. Por ello, no podremos considerar este **Tiger Woods 99** como un gran salto adelante en los títulos de Electronic Arts, como sucedió con *Fifa Soccer 98* o *NBA Live 97* frente a las respectivas versiones anteriores.

Las posibilidades del juego son las típicas en este tipo de programas. Podremos elegir entre tres variables a la hora de decidir el sistema de juego.

En primer lugar, el modelo de juego que deseamos afrontar. Podemos escoger entre varias posibilidades, como jugar dentro del modo partido, a golpes (es decir, con el sistema tradicional), apostando (lo que, como sabes, se denomina modo *skins*), etcétera.

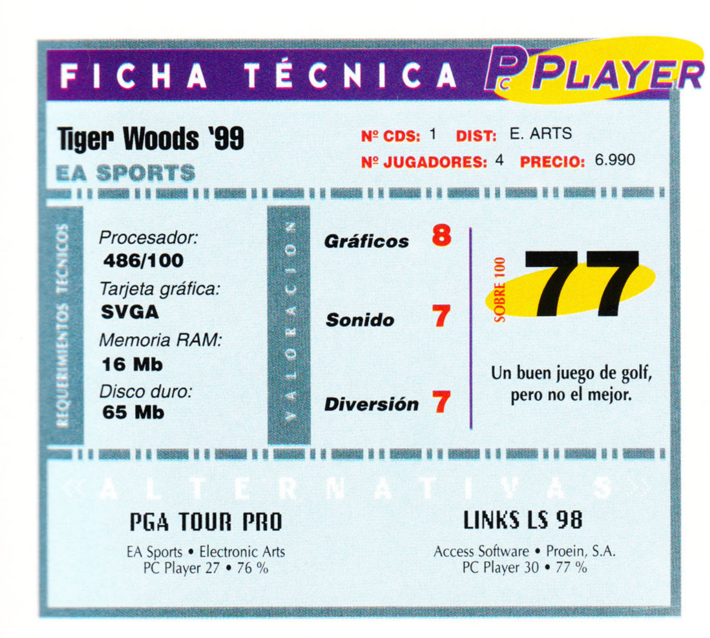
La segunda variable que tener en cuenta es el lugar donde jugaremos. Podremos escoger entre tres campos. Ésta es una de las grandes limitaciones del título, pues es una variedad más bien escasa.

Por último, podremos elegir los jugadores que queremos que participen en el juego. Aquí podremos escoger jugadores creados por el ordenador o el usuario y jugadores reales que tienen sus partidas grabadas. Siempre es un reto jugar contra un profesional.

El aspecto técnico es el punto más flojo de este título. Dejando a un lado el vídeo de presentación, que es realmente espléndido, el aspecto gráfico no está especialmente bien logrado en comparación con otros programas anteriores. Los elementos que complementan el campo, bien sean espectadores o árboles y casas, son de calidad mediocre y no aportan realismo. El movimiento de la cámara no es especialmente brillante y limita la visión del juego. Sin embargo, se mantiene la jugabilidad del título, lo que le hace bastante divertido.

A. J. NOVILLO





FICHA TÉCNICA PC PLAYER

Tiger Woods '99
EA SPORTS

Nº CDS: 1 DIST: E. ARTS
Nº JUGADORES: 4 PRECIO: 6.990

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
- Procesador: **486/100**
- Tarjeta gráfica: **SVGA**
- Memoria RAM: **16 Mb**
- Disco duro: **65 Mb**

VALORACIÓN

Gráficos	8
Sonido	7
Diversión	7

SOBRE 100: **77**

Un buen juego de golf, pero no el mejor.

ALTERNATIVAS

PGA TOUR PRO
EA Sports • Electronic Arts
PC Player 27 • 76 %

LINKS LS 98
Access Software • Proein, S.A.
PC Player 30 • 77 %



THE NEED FOR SPEED III *Hot Pursuit*

Te sudan las manos mientras encajas con ímpetu la palanca de cambio en la siguiente marcha: el cuentavueltas se encuentra en zona roja y el motor aúlla con fuerza en tus oídos... Pero ni siquiera eso logra esconder la sirena de la patrulla de carreteras que te está persiguiendo sin tregua.

Una vez más, la enérgica Electronic Arts nos trae una nueva entrega de *The Need for Speed*, esta vez la tercera de la saga, con gráficos 3D y más emoción a altas velocidades.

No podía escaparse de una actualización este conocido producto, con el que más de uno ha batido records de velocidad en carretera y records de multas al ser cazado por la policía. Ahora, los señores de EA han realizado un motor nuevo para el juego, completamente 3D, con lo que los "jugones" que dispongan de una aceleradora adecuada serán transportados al séptimo cielo de la competición a todo gas.

Como siempre, los coches son prácticamente los mismos que en la entrega anterior, aunque con algunas modificaciones, correspondientes a las que ha sufrido el mercado automovilístico desde aquella segunda versión. Se ha vuelto a mejorar la física del juego, que en la segunda parte era un poco más arcade, de modo que los coches se comportan de forma más real. Por ejemplo, si dejamos el coche en una cuesta, sin el freno puesto, comienza a rodar hacia abajo él solito, hasta darse con algún obstáculo. Como en versiones anteriores de *The Need For Speed*, podremos echarle un ojo a los diferentes coches que nos ofrecen, comparando sus prestaciones directamente.



Debido al motor 3D, los coches ahora tienen espectaculares reflejos cromados y podemos elegir el color de los mismos. El juego incluye las tonalidades comerciales con las que se venden estos bólidos (en total hay doce de ellas, aunque no todas se encuentran disponibles desde el principio).

Si no te gusta ninguna, siempre puedes pintarlos a tu gusto en el "taller". Los circuitos (de los que hay nueve distintos) son de lo más variopinto y tienen una longitud considerable, con lo que el aburrimiento no aparece muy rápidamente.

El único detalle negativo de los mismos es que hay partes extremadamente trabajadas y bonitas (de esas que invitan a olvidarse de la carrera y darse una vuelta por ahí) y otras, sin embargo, son tan sosas que más vale pasar de largo "a todo trapo". Sin embargo, estas partes más o menos aburridas quedan compensadas por la increíble anchura de las pistas.

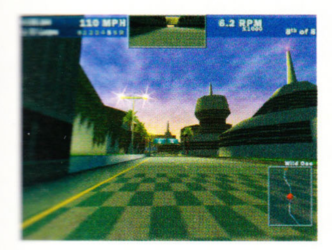
Lo que se echa de menos en otros juegos del género es poder apartarse un poco del asfalto propiamente dicho y darse una vuelta por los alrededores. En **The Need For Speed III** esto, por fin, es ya una realidad. Hay caminos alternativos a la ruta central, a cuál de ellos más espectacular.

















Se puede visitar la parte trasera de los edificios y las construcciones (atropellando las mesas de pic-nic, por ejemplo) y hay una total interactividad con el entorno (las vallas se rompen, las señales y las plantas se parten, etcétera). Es posible jugar de noche o con lluvia y para ello tenemos lo nunca visto hasta ahora: ¡luces cortas y largas!

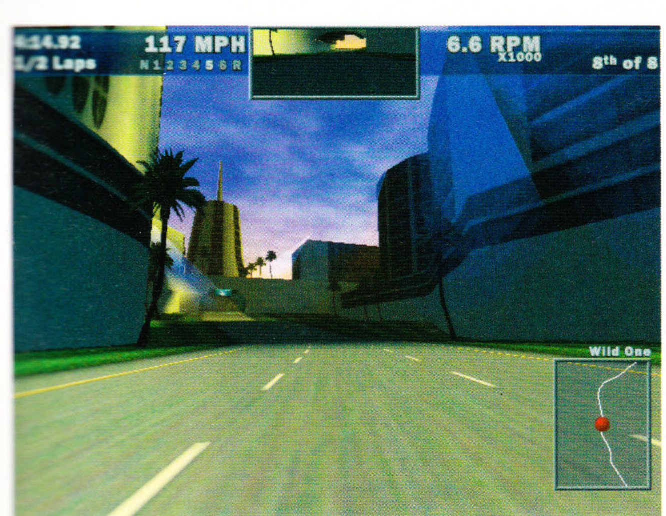
Hay cuatro modalidades de juego, que son las siguientes: carrera única, torneo, *knockout* (series de carreras en las que se elimina siempre al último) y *pursuit*, en que nos podemos convertir en policía y perseguir a los demás.

El *render* de software es extremadamente bueno, aunque para poder disfrutar "a tope" con el juego en modo software necesitaremos un Pentium II 300 o superior con un montón de megas de memoria RAM. Sin embargo, con una tarjeta 3D esto se reduce a un Pentium normal y corriente, además de mejorar en gran medida los efectos de luces y las reflexiones.

Los coches contrarios tienen una marcada tendencia a colocarse delante de uno y "fastidiarle" la trayectoria como pueden, pero para eso podemos pitarles o, simplemente, sacarlos violentamente de la carretera.

Otro detalle realmente sorprendente, que en principio no se nota (lo cual lo hace doblemente bueno), es que la música varía en función de lo que estemos haciendo. Si nos dedicamos a reconocer alguna parte del circuito, rodear edificios o simplemente pararnos a contemplar el paisaje, se suaviza y baja de volumen.

Pero si nos colocamos en la pista de nuevo y pisamos a fondo, vuelve a toda pastilla machacándonos los oídos con sus ritmos *techno-house-EA* (por llamarlos de alguna forma) y poniéndonos frenéticos a los mandos del deportivo. ¡Así no hay forma de perder!

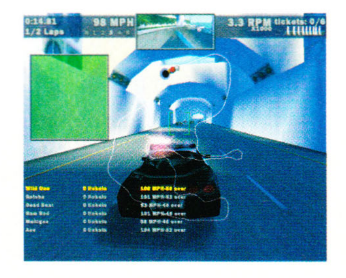


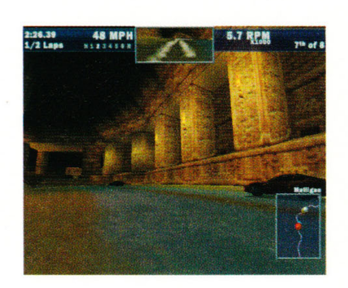
Para los que se cansan de ser perseguidos por la poli y escaparse una y otra vez (o ser atrapados siempre), existe el modo súper persecución, en que el jugador se convierte en patrulla de policía. Obtienes un Súper-Corvette y debes detener a los villanos-infractores-del-límite-de-velocidad, poniendo multas a diestro y siniestro. Y no sólo eso, sino que podrás extender las conocidas vallas de pinchos en el asfalto para reventarles las ruedas a los infractores. La ley es la ley, no cabe duda.

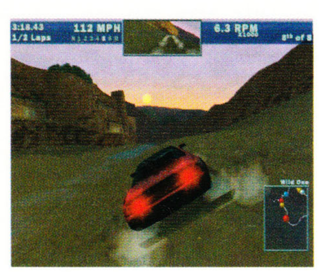
Resumiendo, un muy buen programa para los amantes de los deportes de velocidad, de un aspecto realmente espléndido si se posee una tarjeta 3D. De todas maneras, aunque se carezca de ella, los gráficos son muy buenos. Sólo que, en ese caso, necesitaremos una máquina potente para poder compensarlo.

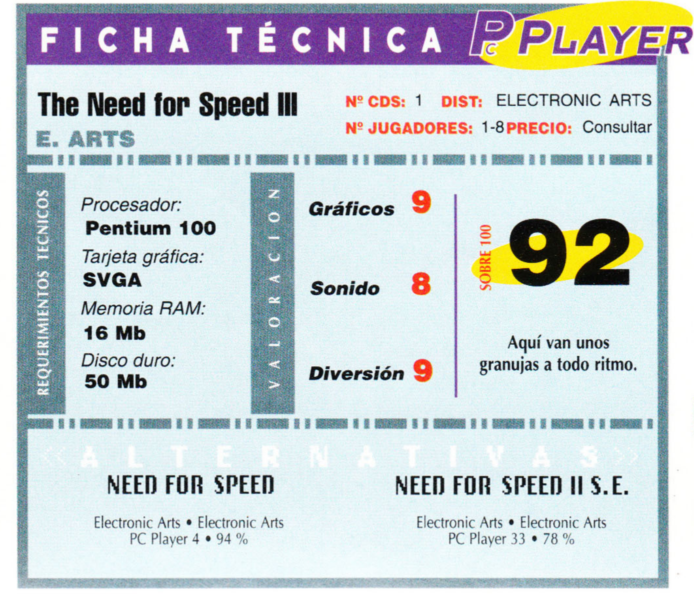
La música es muy adecuada y no resulta en exceso repetitiva, especialmente si estamos atentos a la carretera y no a la banda sonora.

F. ESCUDERO









FICHA TÉCNICA PC PLAYER

The Need for Speed III
E. ARTS

Nº CDS: 1 **DIST:** ELECTRONIC ARTS
Nº JUGADORES: 1-8 **PRECIO:** Consultar

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
Procesador: **Pentium 100**
Tarjeta gráfica: **SVGA**
Memoria RAM: **16 Mb**
Disco duro: **50 Mb**

VALORACIÓN
Gráficos 9
Sonido 8
Diversión 9

SOBRE 100 **92**

Aquí van unos granujas a todo ritmo.

ALTERNATIVAS

NEED FOR SPEED
Electronic Arts • Electronic Arts
PC Player 4 • 94 %

NEED FOR SPEED II S.E.
Electronic Arts • Electronic Arts
PC Player 33 • 78 %

LODERUNNER 2

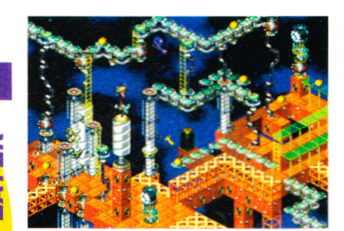
Hay programas que nos persiguen como un pecado venial realizado en un pasado ya muy lejano. El caso del presente título no es en absoluto venial, pero sí viene de nuestra prehistoria lúdica.

Hay regresos que son francamente incomprensibles. Entre ellos el de un programa ya muy viejo, *Lode Runner*, que viera la luz por primera vez para la plataforma Atari. Se trata de un título no carente de originalidad pero que se ha limitado a envejecer, no a madurar como es debido.

Lode Runner 2 es un programa en el que tienes que avanzar en un entorno de plataformas a golpe de *puzzle*. Ahí es nada. Se trata de pequeñas pruebas que se van complicando, con coordinación de piezas, laberintos, puzzles en su sentido estricto, etc.

La idea no es mala, pero el elemento arcade de las plataformas se queda en agua de borrajas, con lo que se reduce en buena medida la jugabilidad del programa. No es lo mismo avanzar a golpe de maza que por medio de pequeños guiños que pertenezcan más o menos al dominio de la inteligencia.

De todas maneras, si la realización no hubiera sido tan deplorable, el producto





se habría merecido una valoración mayor. Algunos de los elementos que aparecen en las pantallas son divertidos y están realizados con colores vivos, pero las mayor parte de las mismas son más bien planas y un poco sosas. Los fondos son simples imágenes estáticas: ni *scroll* ni ganas de que lo parezca.

Los personajes son diminutos y, por decirlo de alguna manera, poco estimulantes, comparados con los atractivos protagonistas de la mayor parte de los títulos de plataformas. Esto es un error más, pues no sientes el apego necesario por el protagonista del juego.

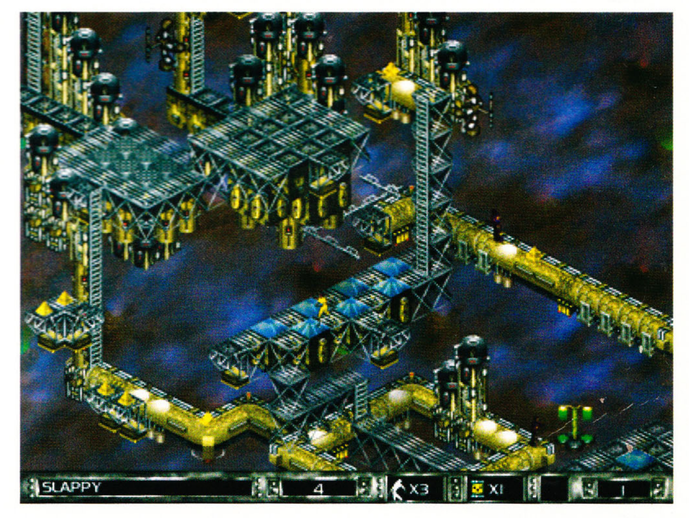


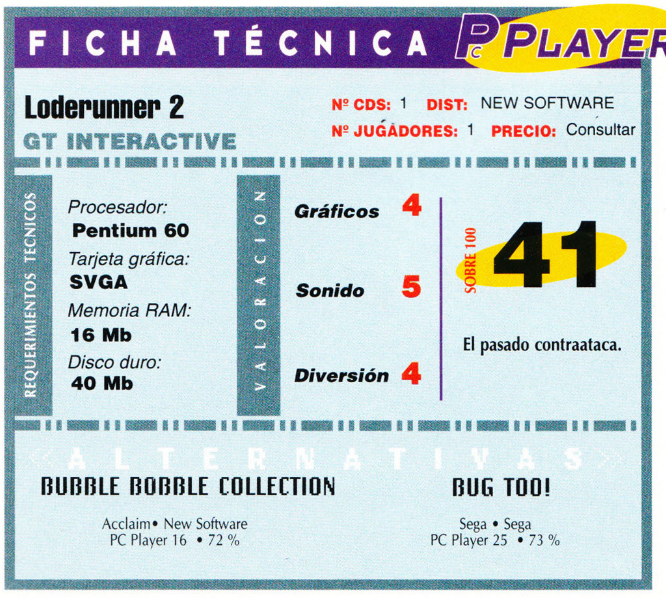


El apartado sonoro es, quizá, lo más avanzado de todo el programa, lo cual no es decir mucho de él, pues al fin y al cabo es un detalle secundario. De todas maneras, se agradecen unas melodías curiosas, nunca demasiado agotadoras, y unos efectos especiales más o menos interesantes.

En conjunto, se trata de un producto que tiene muy poco gancho, apto sólo para aquellos despistados que se acerquen a sus tiendas habituales o para jugadores furiosamente anclados en un pasado que ya huele. Los demás, que lo olviden.

P. LÓPEZ





FICHA TÉCNICA PC PLAYER

Loderunner 2
GT INTERACTIVE

Nº CDS: 1 DIST: NEW SOFTWARE
Nº JUGADORES: 1 PRECIO: Consultar

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS	VALORACIÓN	
Procesador: **Pentium 60**	Gráficos	4
Tarjeta gráfica: **SVGA**	Sonido	5
Memoria RAM: **16 Mb**	Diversión	4
Disco duro: **40 Mb**		

SOBRE 100: **41**

El pasado contraataca.

ALTERNATIVAS

BUBBLE BOBBLE COLLECTION
Acclaim • New Software
PC Player 16 • 72 %

BUG TOO!
Sega • Sega
PC Player 25 • 73 %

CHESSMASTER 6000

El número uno de los programas de ajedrez vuelve a la carga con una nueva edición, con algunas mejoras sobre la última versión de este conocido título, el maestro de la inteligencia.



No nos han hecho esperar demasiado los señores de Mindscape y nos ofrecen ahora la que es ya la versión 6000 de su simulador de ajedrez. Los aficionados a este juego nacido en la India esperábamos con ansia la nueva aparición.

El título viene apadrinado por Josh Waitzkin, que presenta la *intro* y además nos ofrece partidas comentadas en los apartados de aprendizaje.

En esta ocasión han prestado especial atención a dos factores. Por una parte, mejoras en la interfaz y en la estructura de las opciones ya conocidas. Por otro, un perfeccionamiento de características indicadas para aprender.

El nivel de juego del es bastante elevado para jugadores medios, y suficiente para los más experimentados en las opciones que elevan la complejidad. Por este motivo, los programadores se han centrado en un aumento de la facilidad de manejo y la sencillez de los planteamientos y los contenidos.

El tutorial muestra unas preguntas acerca de los posibles movimientos en partidas dadas, un buen número de partidas con propiedades educativas, ejemplos diversos y comentarios de viva voz. Es posible, en el desarrollo de una partida, activar opciones de ayuda. Algunas muestran los posibles movimientos de las piezas, otras cuándo están amenazadas.

Los tableros y las fichas que tienes a tu disposición son numerosos, 3D y 2D, como es habitual en la serie. Han añadido algunos, aunque en conjunto no difieren demasiado respecto a *Chessmaster 5500 Deluxe*.

Las explicaciones de viva voz, aunque están en inglés, son siempre interesantes. Las músicas de fondo, todas ellas piezas clásicas, están en formato MIDI y funcionan como fondo. En cuanto a los sonidos, además de los ya conocidos, han añadido otros más espectaculares.

Los personajes preconfigurados tienen una ficha completa de sus características, foto incluida. Un título de calidad, que no innova respecto a otras versiones pero mantiene el liderato.

R. M. CLAUDÍN



FICHA TÉCNICA PC PLAYER

Chessmaster 6000
MINDSCAPE

Nº CDS: 2 DIST: PROEIN, S.A.
Nº JUGADORES: 1-2 PRECIO: Consultar

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

Procesador: **Pentium 100**
Tarjeta gráfica: **SVGA**
Memoria RAM: **16 Mb**
Disco duro: **45 Mb**

VALORACIÓN

Gráficos	8
Sonido	8
Diversión	8

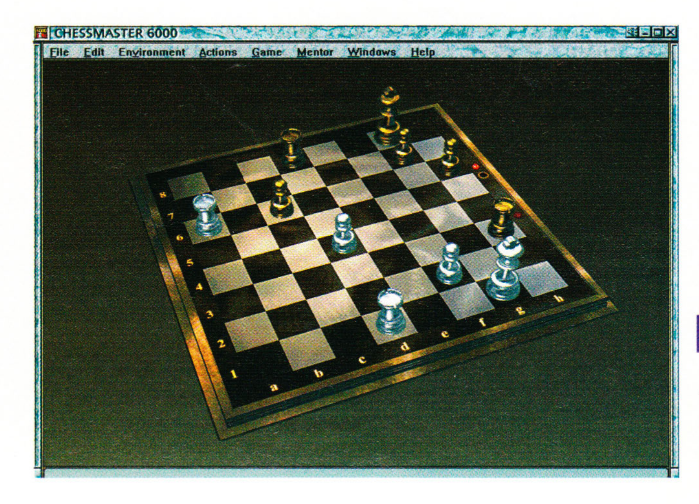
80 SOBRE 100

Las neuronas trabajan de nuevo.

ALTERNATIVAS

CHESSMASTER 5500
Mindscape • Proein, S.A.
PC Player 31 • 79 %

POWER CHESS
Sierra • Coktel Educative
PC Player 22 • 75 %



H.E.Z.D.

Aunque la originalidad es una asignatura pendiente dentro de la mayoría de los juegos en la actualidad, pues este mercado se mueve perezosamente, siempre aparece algún título que logra sorprender de manera muy agradable.

Éste es el caso de este divertido **H.E.D.Z.**, programado por los señores de Hasbro. Como podemos ver en el vídeo de presentación del juego, una raza de extraños alienígenas ha secuestrado a varios seres humanos de diferentes épocas para robar... nada más y nada menos que sus cabezas, las cuales sirven de disfraz a los propios extraterrestres.

Éstos no utilizan la cabeza para introducirse en la Tierra (ya llevan bastantes años dentro... je, je, eso dicen en *Expediente X*), sino que aprovechan las características de cada uno de los humanos para participar en una especie de juego intergaláctico.

Éste se desarrolla en una serie de arenas, las cuales sólo pueden pasarse al eliminar a los contrarios. La gracia del programa es que al principio del mismo comenzamos con una serie de cabezas entre las que elegir, y al superar a ciertos rivales conseguiremos sus cabezas, las cuales pasaran a nuestra colección.

Para acabar con los contrarios, deberemos atacarles con el elemento propio de nuestra cabeza, que dependiendo cuál sea ésta puede variar entre disparos,



bombas, etc. Otras ofrecen virtudes como teletransportación o inmunidad. Contamos para cada fase con cinco cabezas, las cuales pueden ser intercambiadas automáticamente.

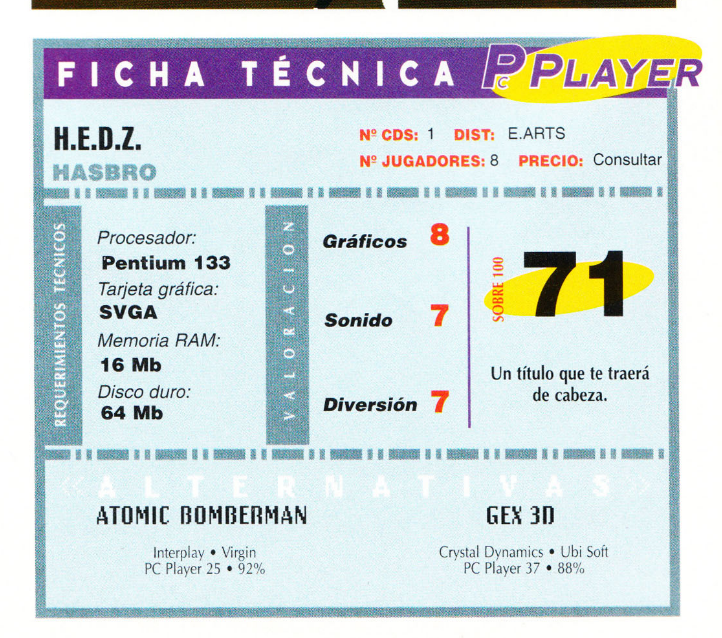
Gráficamente el juego está bastante cuidado, sobre todo si cuentas con una tarjeta aceleradora 3D, pero tampoco es nada del otro mundo en este sentido.

Lo mejor, sin duda, son las diferentes cabezas que aparecen a lo largo del desarrollo, así como sus animaciones al principio de cada fase. El sonido es bastante entretenido y las diferentes melodías acompañan adecuadamente al desarrollo del programa.

La verdad es que el juego es bastante entretenido durante las primeras partidas, pero luego llega a cansar al tratarse todo el tiempo de lo mismo. Estamos seguros de que cuando hayas probado los poderes de todas las cabezas, el juego dejará de interesarte. No nos cabe duda, aun así, de que en el modo multijugador gana bastantes enteros, ya que enfrentarnos a otros humanos es muy divertido.

D. GOZALO





FICHA TÉCNICA PC PLAYER

H.E.D.Z.
HASBRO

Nº CDS: 1 DIST: E.ARTS
Nº JUGADORES: 8 PRECIO: Consultar

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS	VALORACIÓN	
Procesador: Pentium 133	Gráficos 8	SOBRE 100: 71
Tarjeta gráfica: SVGA	Sonido 7	Un título que te traerá de cabeza.
Memoria RAM: 16 Mb	Diversión 7	
Disco duro: 64 Mb		

ALTERNATIVAS

ATOMIC BOMBERMAN	GEX 3D
Interplay • Virgin	Crystal Dynamics • Ubi Soft
PC Player 25 • 92%	PC Player 37 • 88%

¡TÚ MANDAS!



Microsoft Digital Sound System.

Convierte tu PC en un equipo de música de 80W y escucha el SubWoofer con los juegos. Ahora sí que no podrás hacer "oídos sordos" a toda la realidad que te ofrecen los mejores juegos multimedia.
Disponible a partir de diciembre de 1998.

39.990 ptas.*

Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel.

A partir de ahora manejar tus vehículos ya no será lo mismo. Con tu volante y tus pedales conduce por donde quieras sin moverte de casa. Tu experiencia será tan real que dejarás de gastar dinero en gasolina. Incluye Cart Precision Racing y Monster Truck Madness2.
(Sólo incluye los CDs de los juegos).
Disponible a partir de diciembre de 1998.

39.990 ptas.*



Microsoft SideWinder Force Feedback Pro.

La realidad más allá de la vista y el sonido. Su diseño ergonómico y su sensor óptico-digital te proporcionarán una precisión y una velocidad óptimas. ¡Experimentarás sus vibraciones con la nueva sensación: Urban Assault!.
(Sólo incluye el CD del juego).

29.990 ptas.*





Microsoft SideWinder Precision Pro.

Microsoft SideWinder Precision Pro es la mejor forma de vivir experiencias lo más reales posibles. Diseño ergonómico y de alta calidad para vivir sensaciones de movimiento únicas que no se pueden explicar, hay que vivirlas. También para *USB*.

14.990 ptas.*



Microsoft SideWinder Standard.

Su resistente diseño moldeado permite controlar con toda precisión los movimientos de alta velocidad de todos los juegos basados en Windows® y en MS-DOS®.



6.990 ptas.*

Microsoft SideWinder Freestyle Pro.

Disfruta a tope con la nueva tecnología de detección de movimiento. Controlarás tus movimientos en los juegos de acción en 3D con un leve movimiento del dispositivo. Ahora con Motocross Madness incluido. También para *USB*.
(Sólo incluye el CD del juego).

12.990 ptas.*



Microsoft SideWinder game pad.

Más botones, más funciones, mayor control. Gracias a su diseño exclusivo y a su capacidad de programación te permite jugar simultáneamente hasta con 4 Microsoft SideWinder.

7.990 ptas.*



Si deseas más información sobre estos productos, llama al teléfono de Atención al Cliente: **902 197 198** o visita nuestra web: www.eu.microsoft.com/hardware/

Microsoft

www.eu.microsoft.com/spain/

URBAN ASSAULT

El mundo de la estrategia sigue avanzando a pasos agigantados, como demuestra la última y excelente aportación de Microsoft a un género que se encuentra en alza tras el enorme impulso del gran C&C.



No nos cansaremos de señalar que *Command & Conquer* y, como inmediato precedente, *Dune* marcaron una nueva época en la estrategia bélica en tiempo real. Los clónicos se multiplicaron como se multiplican las chinches en la cama de un albergue, como sucede por doquier, por lo demás, y muy pocas novedades podían apreciarse con el paso del tiempo. Algunos alcanzaban, sin innovar, una calidad muy elevada, y muchos otros, la mayoría, no eran más que productos del montón.

Por fortuna, la vida de los clones es siempre limitada, si no limitadísima, y en los últimos tiempos han empezado a aparecer programas que han indagado en un género con un futuro prometedor. Primero fue el interesante Battlezone, que te obligaba a implicarte en las misiones participando activamente en el desarrollo de todas las batallas. Más recientemente, fue un producto patrio el que rayó mucho más alto, el excelente título *Commandos: Behind enemy lines*, con una estrategia cooperativa en la que te veías obligado a tomar parte.

PC PLAYER RECOMENDADO

Pues bien, Microsoft se ha decidido también por el camino de la búsqueda, que es peligroso pero siempre satisfactorio, de un modo u otro. Ha elegido la línea de *Battlezone* para conseguir un título en el que prima la estrategia pero son de primera importancia las aportaciones del arcade.

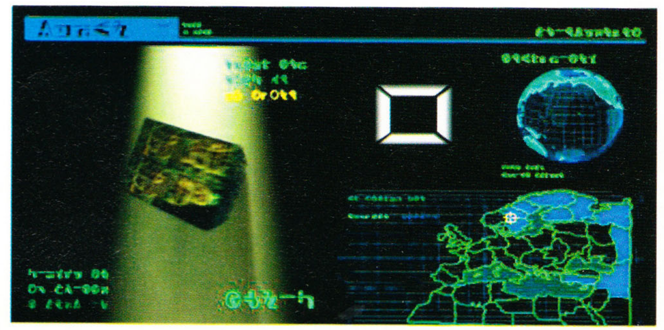
En **Urban Assault** el mundo ha caído en uno de los muchos Apocalipsis a los que ya nos tienen acostumbrados los guionistas de videojuegos. Se disputan la posesión de nuestra querida tierra numerosas y espeluznantes razas alienígenas y algún que otro desesperado ser humano.

Tu misión, obviamente, es hacerte con el control de lo que queda de la civilización humana. Para ello, tienes que hacerte fuerte, expandirte, resistir a los ataques del enemigo y atacar a tu vez. Pero el programa no se queda simplemente ahí.

En cualquier momento puedes tomar parte en alguna de las batallas que estén teniendo lugar en cualquiera de los puntos en los que estés luchando. De esta manera te implicarás mucho más en el desarrollo de los combates y sentirás la acción en tu propia carne. Los combates están muy bien implementados, de modo que realmente te sientes en plena acción.

Tendrás que empezar por familiarizarte con los controles del juego. Para ello, no hay nada como ponerse a jugar, pues las primeras misiones funcionan como un completo tutorial de aprendizaje. Tus primeros pasos con las unidades no serán precisamente fáciles,

















pero cuando le cojas el tranquillo todo irá sobre ruedas, nunca mejor dicho.

Los ambientes de decadencia urbana están muy bien conseguidos, con edificios semiderruidos, parajes desolados y vehículos hechos a pedazos. La movilidad de las unidades es bastante buena y los escenarios te envuelven con su toque tenebroso y acabado, aunque algunos de ellos tienen una excesiva monotonía de elementos.

El entorno tridimensional de las batallas está, sin embargo, bastante logrado en conjunto. Además, la interfaz de manejo de los factores estratégico y arcade es muy original y está bien realizado. El paso de la estrategia a la acción se realiza de forma lógica y fluida.

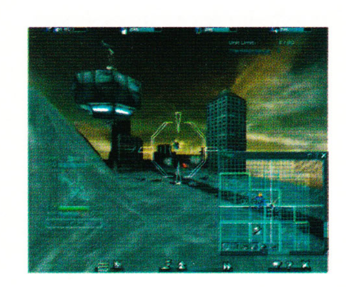
Por todo lo dicho te puedes imaginar lo elevado de la calidad gráfica. Aunque predominan los tonos oscuros, la variedad de texturas es grande y su utilización adecuada. Por supuesto, el programa viene optimizado para tarjetas aceleradoras 3D, con las que los efectos de niebla, las transparencias, etc., son mucho mejores.

El sonido también es de gran calidad. Te da ni más ni menos que lo que necesitas de él. Melodías que no llegan a molestar, efectos especiales durante el desarrollo de las batallas y sonidos curiosos en los menús.

Al introducirte en la acción, el programa gana mucha vida y su jugabilidad sube varios enteros. Además, de esta manera se amplía enormemente el mercado al que, en principio va dirigido el juego.

Así pues, se trata, en conjunto, de un título de primera línea, que confirma el cuidado con el que Microsoft está eligiendo sus lanzamientos. Para el público amante, sencillamente, de los buenos juegos.

P. López





FICHA TÉCNICA PC PLAYER

Urban Assault
TERRATOOLS

Nº CDS: 1 DIST: MICROSOFT
Nº JUGADORES: 1-4 PRECIO: Consultar

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
Procesador: **Pentium120**
Tarjeta gráfica: **SVGA**
Memoria RAM: **16 Mb**
Disco duro: **60 Mb**

VALORACIÓN
Gráficos 9
Sonido 8
Diversión 9

SOBRE 100: **92**

Con la estrategia en las venas.

ALTERNATIVAS

BATTLEZONE
Activision • Proein, S.A.
PC Player 31 • 84 %

M-1 TANK PLATOON 2
Microprose • Proein, S.A.
PC Player 35 • 86 %

NAM

Hasta ahora en los ordenadores personales no se habían prodigado los juegos basados en la Guerra del Vietnam, pero los señores de GT se han desmarcado con un nuevo clónico del gran Duke Nukem 3D que está basado en la misma.

La verdad es que la idea no es nada mala. Se trata de crear un arcade 3D que esté basado en una contienda bélica. Aunque, como toda contienda real, es reproblable en todos los sentidos, la acción toma más fuerza con tal origen.

El problema de este juego es que la realización técnica deja bastante que desear. Pase que utilice el *engine* de un juego ya anticuado como *Duke Nukem 3D*, pero es que tanto los gráficos como el sonido y el diseño de los distintos "mapeados" son muy malos en general.

Respecto al primer apartado, decir que aunque seleccionemos resoluciones Super VGA, la calidad va a ser la misma, ya que las texturas han sido diseñadas para baja resolución, pero con la correspondiente pérdida de velocidad. Se nota, pues, que se trata de un juego de MS-DOS implementado para Windows sólo porque hoy en día todo el mundo





utiliza ese entorno operativo. Pero si tenemos en cuenta que ni aprovecha DirectX, ni demás implementaciones de Windows para mejorar el programa, la verdad es que lo podían haber dejado como estaba.

A esto hay que añadir que aunque los escenarios son 3D, los personajes son simples *sprites* pegados en pantalla de manera bastante cutre. Otro ejemplo de mal diseño es la integración de las armas del personaje, las cuales aparecen demasiado "pixeladas", y con los bordes con un horrible efecto dentado. Por otra parte, los "mapeados" de los distintos niveles son bastante cutres; al repetirse la selva, o las galerías subterráneas de los VietCong, las texturas se repiten hasta el infinito. Otro ejemplo son las chozas de los poblados, las cuales son todas iguales, y lo único que varía es su posición.

El sonido logra salvarse un poco de la quema, pero al ser bastante repetitivo (todas las explosiones y balazos suenan iguales), al final llega a volverte la cabeza como "un campo de grillos". La música no está mal, pero como no la subas y bajes los efectos FX al mínimo, no podrás escuchar nada de ella.

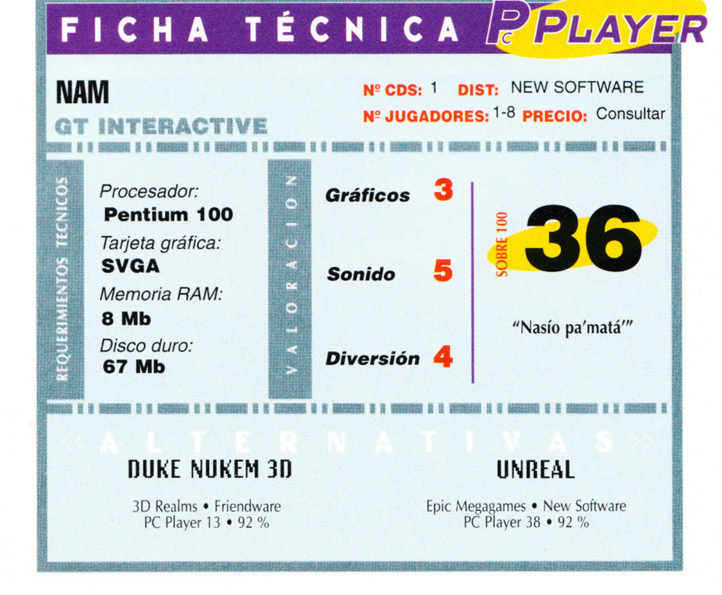
Quizás hace cinco años este programa hubiera podido tener gracia, pero la verdad es que ahora se queda un poquito corto. Una pena de programa, cuya idea podía haber sido bastante mejor aprovechada.

D. GOZALO









FICHA TÉCNICA PC PLAYER

NAM
GT INTERACTIVE

Nº CDS: 1 DIST: NEW SOFTWARE
Nº JUGADORES: 1-8 PRECIO: Consultar

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
Procesador: **Pentium 100**
Tarjeta gráfica: **SVGA**
Memoria RAM: **8 Mb**
Disco duro: **67 Mb**

VALORACIÓN
Gráficos **3**
Sonido **5**
Diversión **4**

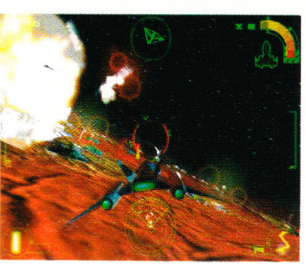
SOBRE 100 **36**
"Nasío pa'matá'"

ALTERNATIVAS
DUKE NUKEM 3D — 3D Realms • Friendware — PC Player 13 • 92 %
UNREAL — Epic Megagames • New Software — PC Player 38 • 92 %

INCOMING

Introdúcete dentro de un entorno totalmente tridimensional subiendo a bordo de los más peculiares vehículos. Un programa que ha llegado hasta nuestro país sólo a través de las tarjetas aceleradoras de los gráficos tridimensionales.





De hecho, este programa no ha sido ni será distribuido en nuestro país. Sin embargo, predilecto de las tarjetas 3D, lo hemos podido disfrutar todos aquellos que hemos accedido a alguna de las que lo incluye como perfecto ejemplo (cualquiera, por ejemplo, de las que poseen el poderoso *chipset* VooDoo 2). Pasamos a comentarlo porque muchos de vosotros nos lo habéis pedido numerosas veces.

Programado por Rage Software, lo cierto es que resulta un título ideal para mostrar las mejores posibilidades de las tarjetas aceleradoras 3D. Se trata de un arcade 3D que sigue en la línea de clásicos como *Terminal Velocity*. El concepto es el mismo, pero las posibilidades mucho mayores.

Para empezar, tienes la posibilidad de manejar muchos tipos de aparatos: desde tanques hasta helicópteros de ataque, pasando por *hovercrafts*, F22, aviones de combate alienígenas, AT-AT y un largo etcétera. No se os habrá escapado que, por tanto, el elemento simulador es muy importante. No se puede hablar de un simulador propiamente dicho: no necesitas manual ni horas de manejo para moverte con soltura. Sin embargo, sí hay variaciones entre los distintos aparatos que tienes a tu disposición.

Las armas de que dispones para defenderte de los alienígenas que están intentando conquistar la tierra varían según el vehículo que manejes. Puedes acceder, así, a una variedad enorme: bombas, misiles, ametralladoras, láser, etc.

Lo mejor de todo son los escenarios. Tienes que avanzar a través de 65 misiones que se desarrollan en seis mundos distintos. Encontrarás todo tipo de efectos visuales: espectaculares explosiones, nieblas, transparencias, etc. El entorno 3D está perfectamente recreado, con una excelente elección de texturas y un exquisito detallado en todos los ambientes, desde los marinos hasta los más urbanos.

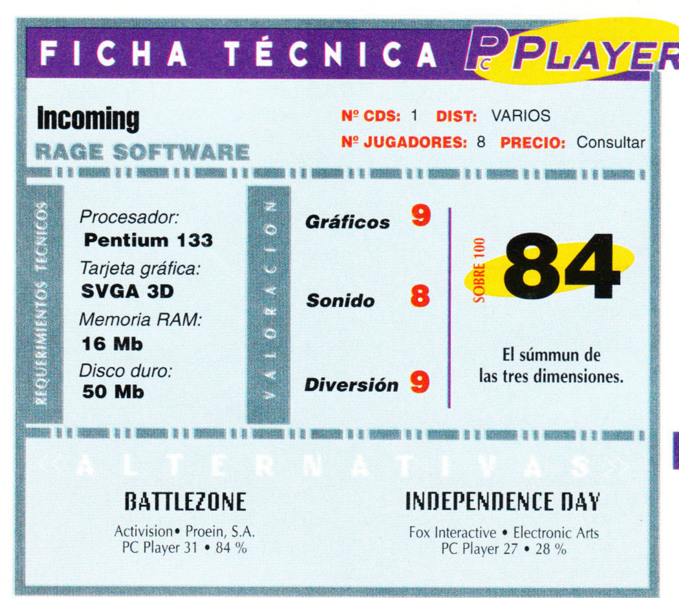
El sonido también está a la altura de un programa de primera línea. Las melodías siguen con energía todo el desarrollo de la acción, y los efectos especiales acompañan los espectaculares efectos visuales.

Por último, también han contemplado el juego multiusuario: no podía ser de otra forma. Pueden jugar dos personas en un mismo ordenador o módem a módem, así como ocho conectadas en red.

Se trata, en resumen, de un excelente programa que habría sido todo un número Uno si lo hubieran distribuido de otra manera. Ahora sólo pueden disfrutar de él quienes hayan comparado una de las tarjetas 3D que, por cierto, adquieren más valor con él.

P. LÓPEZ





FICHA TÉCNICA PC PLAYER

Incoming
RAGE SOFTWARE

Nº CDS: 1 DIST: VARIOS
Nº JUGADORES: 8 PRECIO: Consultar

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
Procesador: Pentium 133
Tarjeta gráfica: SVGA 3D
Memoria RAM: 16 Mb
Disco duro: 50 Mb

VALORACIÓN
Gráficos 9
Sonido 8
Diversión 9

SOBRE 100: 84

El súmmun de las tres dimensiones.

ALTERNATIVAS

BATTLEZONE
Activision • Proein, S.A.
PC Player 31 • 84 %

INDEPENDENCE DAY
Fox Interactive • Electronic Arts
PC Player 27 • 28 %

COLIN MCRAE RALLY

El famoso corredor escocés protagoniza un programa de muy alta calidad que ha tomado su propio nombre. Si la versión de Playstation logró sorprenderte en su día, la que ha llegado a los PCs te alucinará.

PC PLAYER RECOMENDADO

Si bien el anterior título de Codemasters relacionado con las carreras de coches, Toca Championship, no nos emocionó demasiado en la redacción en su versión final, hay que reconocer que los señores de esta compañía inglesa se han superado bastante en este programa centrado en el famoso corredor escocés. El actual defensor del campeonato del mundo ha puesto su imagen a un producto que se nos antoja de lo más interesante.

De primeras hay que destacar el cuidado *look* del juego, ya que los menús son bastante más atractivos que los del anterior título, aunque es una pena que el vídeo de presentación esté tan comprimido, lo que le resta bastante calidad.

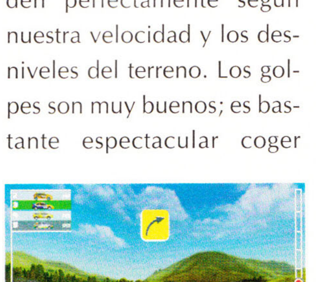


Las opciones son las habituales de este tipo de juegos: campeonato, rally único, escuela de pilotos... Esta última opción nos enseñará, mediante unas sencillas pruebas bastante bien explicadas, a manejar el vehículo correctamente. La opción de rally único no necesita explicación (aunque sólo podrás acceder a las pruebas que antes hayas terminado en el campeonato), pero sí lo necesita la de campeonato. Aquí sólo podrás acceder a las distintas pruebas por orden y su número dependerá del nivel de dificultad elegido. Este último también implica el número de etapas de que va a disponer cada rally.

Para ello contamos con los coches más conocidos del campeonato de rallies: Renault Megane, Seat Ibiza, Skoda Felicia, Volkswagen Golf, Subaru Impreza, Toyota Corolla y alguno más oculto. La física de los mismos está muy conseguida y ha sido diseñada de forma bastante experta por los señores de Codemasters. Aunque juegues con teclado o *pad*, los vehículos responden perfectamente según nuestra velocidad y los desniveles del terreno. Los golpes son muy buenos; es bastante espectacular coger una curva a 180 kilómetros por hora, volcando con varias vueltas de campana. ¡Por supuesto, no se te ocurra hacer algo parecido con un coche de verdad!

Gráficamente el juego es bastante espectacular. Si bien el primer circuito (Nueva Zelanda) es bastante feo, según avanzamos en el juego los nuevos ganan bastantes enteros, pues están mucho más elaborados. Los modelos de los coches son bastante buenos, sobre todo si tenemos en cuenta que con los distintos golpes los vehículos van perdiendo o deformando partes de su

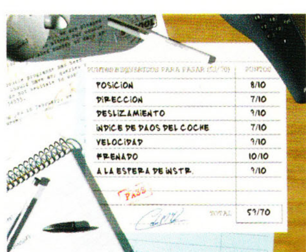










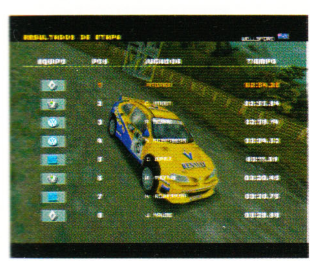






estructura. Otro buen detalle es el reflejo de brillos sobre los mismos; además, en los circuitos embarrados de arena o nieve se va pegando suciedad en la superficie de los coches.

Continuando con los efectos, hay que destacar los atmosféricos, ya que la lluvia, nieve, niebla y demás fenómenos han sido plasmados perfectamente. Las fases de noche también son bastante espectaculares, pero sólo aparecen cuando elijamos el nivel experto para nuestra conducción.



Por otra parte, las distintas cámaras están muy conseguidas, aunque la peor es la que se encuentra dentro del coche, ya que los polígonos "cantan" demasiado. De todos modos, es mejor que la de otros programas, ya que podemos ver cómo se mueven las manos sobre el volante; incluso, cómo una de ellas mueve las marchas cuando las estamos cambiando.

Otro apartado que destaca de este programa tan especial es el del sonido, ya que se encuentra muy conseguido. No te creas que encontrarás un sonido de motor continuo, sino que éste reacciona con los diversos movimientos del coche, la superficie donde te encuentres e incluso la cámara que lleves en ese momento. Si a esto le añades las gotas de lluvia, los golpes o los cristales rotos, encontrarás que los efectos FX están todos ellos muy trabajados. Las melodías se limitan a acompañar, sin más, pero si tenemos en cuenta que las voces del copiloto y de la escuela están perfectamente dobladas a nuestro idioma, nos damos cuenta de que en Codemasters han prestado especial atención a este aspecto. Y se agradece.



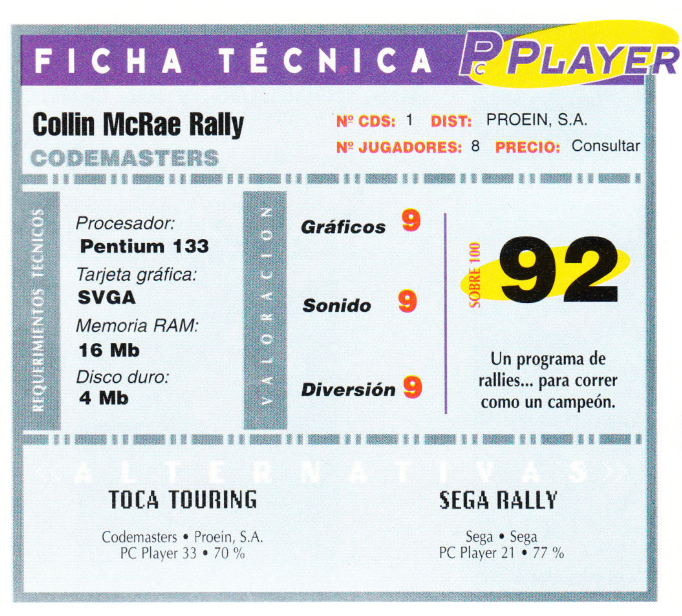
En resumen, se trata de todo un señor juego de carreras de rallies que no sólo gustará a los aficionados al género, ya que está muy bien finalizado.

E. Ruiz









FICHA TÉCNICA PC PLAYER

Collin McRae Rally
CODEMASTERS

Nº CDS: 1 DIST: PROEIN, S.A.
Nº JUGADORES: 8 PRECIO: Consultar

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

Procesador: **Pentium 133**
Tarjeta gráfica: **SVGA**
Memoria RAM: **16 Mb**
Disco duro: **4 Mb**

VALORACIÓN

Gráficos 9
Sonido 9
Diversión 9

SOBRE 100: **92**

Un programa de rallies... para correr como un campeón.

ALTERNATIVAS

TOCA TOURING
Codemasters • Proein, S.A.
PC Player 33 • 70 %

SEGA RALLY
Sega • Sega
PC Player 21 • 77 %





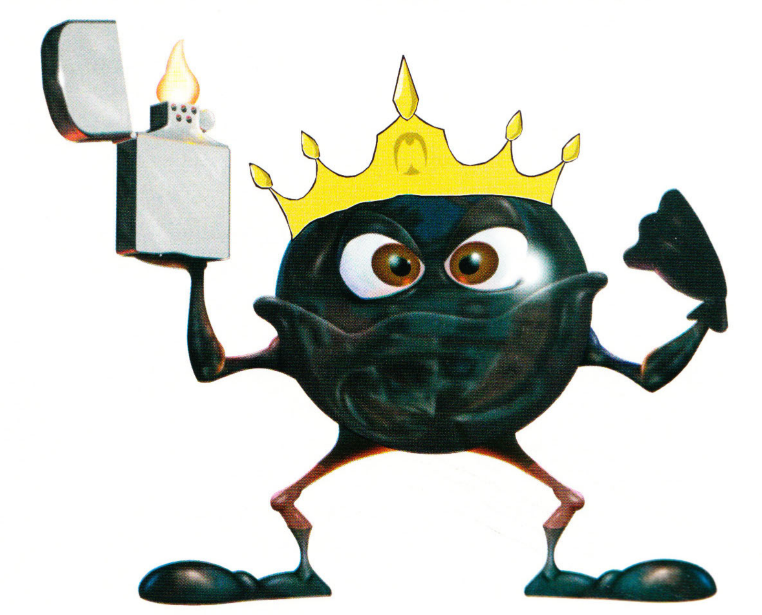




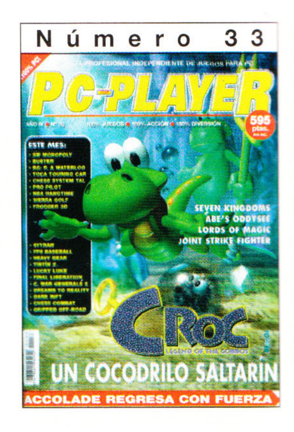


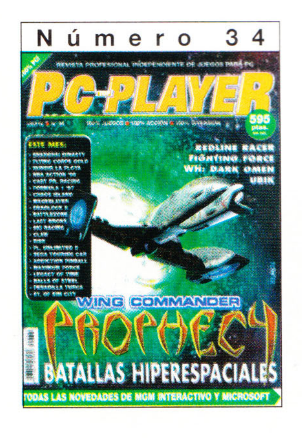












EL REY DE LOS JUEGOS

Si quieres ganar todas las batallas, ser el más rápido, cargarte a todos los monstruos, resolver los más complicados enigmas y vencer a todos tus amiguetes

Pídenos los números atrasados;

llenos de trucos, secretos, estrategias, demos, imágenes, consejos, y los comentarios de los mejores especialistas.











EXTENSIÓN 2

Los señores de Dinamic vuelven con un remozado de lujo de su producto estrella, PC Fútbol, en esta ocasión convenientemente arropado por PC Premier y PC France.



Ya comentamos hace unos meses *Extensión 1*, la primera actualización de esta compañía en torno a su número Uno. Entonces venía acompañado por un segundo CD en el que nos ofrecían *PC Calcio*, que se centraba totalmente sobre la complicada liga italiana. En esta ocasión han elegido la liga inglesa, otra de las más movidas de Europa, así como la francesa.

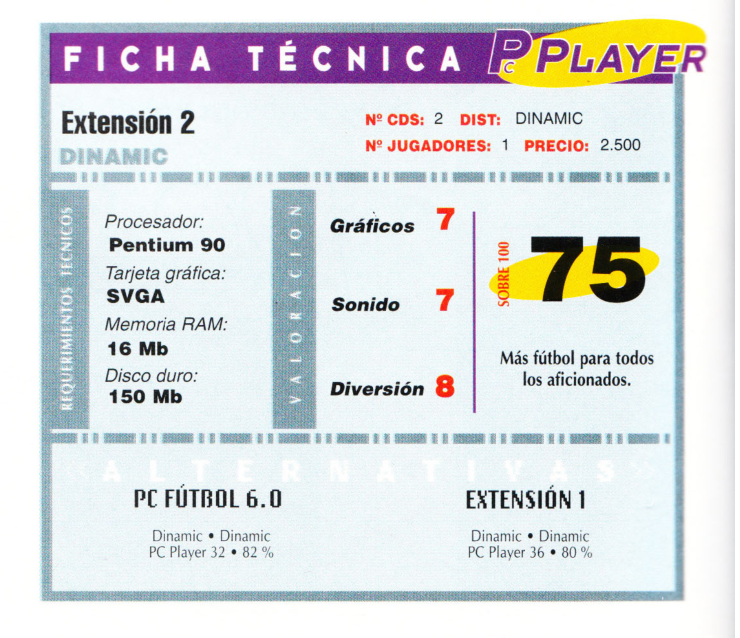
En la revista que, como en la anterior actualización, acompaña al producto, se hace un repaso al anuario español de fútbol, que levanta pasiones entre nuestros convecinos, así como a la situación futbolística de Gran Bretaña y Francia.

En cuanto a las novedades incluidas dentro de *PC Fútbol*, ahora ya se dispone de todos los datos de la temporada pasada. Esto lo cierto es que no es mucho, pero suficiente para los más acérrimos amantes del fútbol. Aparecen los datos completos de la Liga 97-98, con los 512 goles en vídeo digital y los exhaustivos análisis de Michael Robinson. Por otra parte, ya nos ofrecen una especie de avance de lo que será la nueva versión de *PC Fútbol* con la introducción del nuevo *PC Fútbol Plus 98-99*, que ya se centra en la nueva temporada. Quizá para esto sea mejor esperar la nueva aparición, pero lo cierto es que los impacientes lo agradecerán.

Hay, finalmente, un segundo CD en el que te ofrecen *PC Premier 6.0*, que posee más o menos las mismas cualidades que *PC Fútbol* pero más centrado en la liga inglesa. También dedican su atención a Francia, donde después del emocionante Mundial la liga será mucho más dura.

Personalmente creo que es mejor centrarse en la liga que comienza y no en la de la temporada pasada, pero aquellos que no puedan esperar más, con la ansiedad del esférico, se encontrarán con un producto muy cuidado. Además, si ya compraste Extensión 1, te regalan un archivador para los dos productos, con el título de Edición de Oro, en el que también incluyen un curioso DVD con más imágenes del deporte rey.

P. LÓPEZ



FICHA TÉCNICA PC PLAYER

Extensión 2
DINAMIC

Nº CDS: 2 DIST: DINAMIC
Nº JUGADORES: 1 PRECIO: 2.500

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
Procesador: **Pentium 90**
Tarjeta gráfica: **SVGA**
Memoria RAM: **16 Mb**
Disco duro: **150 Mb**

VALORACIÓN

Gráficos	7
Sonido	7
Diversión	8

SOBRE 100: **75**

Más fútbol para todos los aficionados.

ALTERNATIVAS

PC FÚTBOL 6.0	EXTENSIÓN 1
Dinamic • Dinamic	Dinamic • Dinamic
PC Player 32 • 82 %	PC Player 36 • 80 %



Tekken 3



COMPAÑÍA: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY
VALORACIÓN: 93%
CONSOLA: Playstation

La mejor saga de lucha junto a la conocida *Street Fighter* de Capcom, es para muchos *Tekken* de Namco. La tercera entrega demuestra por qué la compañía nipona es todo un líder en el mercado de las recreativas, y en sus respectivas conversiones a la Playstation. Esta tercera entrega de la serie retoma el argumento donde acababa la segunda: Heichachi sigue queriendo a toda costa conseguir el poder... Lo malo es que ahora se ha aliado con el terrible Ogre.

Gráficamente esta nueva versión es increíble, y aunque parecía difícil superar a *Tekken 2*, lo han conseguido en todos los aspectos. No solo aparece una elevada cantidad de personajes (tanto los iniciales como los ocultos típicos de la serie), sino que los movimientos están bastante más conseguidos gracias a unas mejoradas técnicas de *motion capture*, las cuales han sido tomadas de conocidos campeones de diferentes artes marciales.

Otro detalle que destaca en el apartado gráfico es, como siempre, las *intros* y los finales de cada personaje. En estos vídeos los señores de Namco han demostrado que utilizando las técnicas de "renderización", y la aplicación de texturas, son únicos.

El sonido es muy bueno; podremos elegir entre la música de la máquina original o una remezclada para la versión de consola.

Si te gustan los juegos de lucha, éste es uno de los mejores de la historia. Así pues, si tienes una Playstation no dudes: cómpralo.



Tombi !

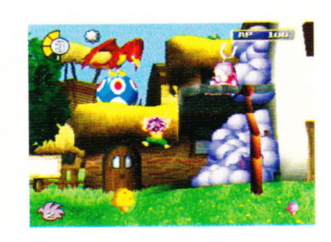


COMPAÑÍA: WHOOPEE
DISTRIBUIDOR: SONY
VALORACIÓN: 75%
CONSOLA: Playstation

El género de las plataformas en uno de los que con más constancia han aparecido en el mundo de las consolas a lo largo de toda su historia, ya muy extensa.

Sin embargo, todavía siguen surgiendo programas que aportan algo nuevo al género. Así, la gracia de este programa de los japoneses de Whoopee Camp es que han sabido combinar las típicas plataformas con elementos de rol y de aventura.

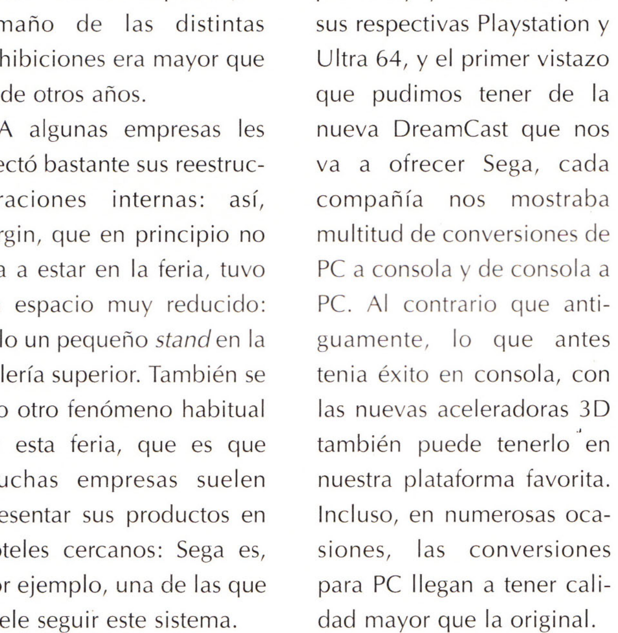
Lo mejor del programa son los simpáticos personajes que pueblan el mundo de Tombi, el cual debe recuperar su anillo robado. Gráficamente es muy divertido y la música y los vídeos son increíbles. Todo un producto que tener en cuenta, sobre todo si tenemos en cuenta el elevado número de fases que contiene.





Londres E.C.T.S.´98

A pesar de las importantes bajas que ha sufrido en esta edición la feria europea por excelencia, el European Computer Trade Show se mantiene todavía a la cabeza de las celebraciones lúdicas que tienen lugar al lado de acá del gran charco.



Las ausencias en la feria de algunas importantes empresas del sector como Electronic Arts o Activision no han parecido afectar al desarrollo de esta nueva edición del E.C.T.S. londinense.

A pesar del susto inicial, al final la feria se ha comportado como el escaparate europeo del videojuego que se esperaba. Aún así, hay que destacar que no se han presentado demasiadas producciones nuevas. En efecto, este E.C.T.S. ha parecido una especie de apéndice del E3 de Atlanta, ya que la mayoría de las compañías presentes en la feria nos enseñaron cómo habían avanzado sus distintos productos durante los cuatro meses transcurridos entre feria y feria.

Otro detalle que tener en cuenta ha sido el espacio dedicado a los distintos *stands*. Las compañías importantes copaban casi todo el pabellón principal, denominado Grand Hall. Al haber menos compañías, el tamaño de las distintas exhibiciones era mayor que el de otros años.

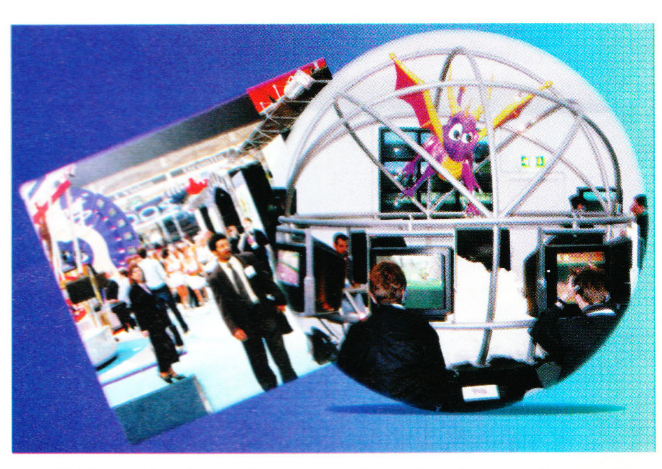
A algunas empresas les afectó bastante sus reestructuraciones internas: así, Virgin, que en principio no iba a estar en la feria, tuvo un espacio muy reducido: sólo un pequeño *stand* en la galería superior. También se dio otro fenómeno habitual en esta feria, que es que muchas empresas suelen presentar sus productos en hoteles cercanos: Sega es, por ejemplo, una de las que suele seguir este sistema.

Lo que sí ha quedado claro ha sido la importancia tomada por el mundo de la videoconsola. Además de los inmensos espacios tomados por Sony y Nintendo para sus respectivas Playstation y Ultra 64, y el primer vistazo que pudimos tener de la nueva DreamCast que nos va a ofrecer Sega, cada compañía nos mostraba multitud de conversiones de PC a consola y de consola a PC. Al contrario que antiguamente, lo que antes tenia éxito en consola, con las nuevas aceleradoras 3D también puede tenerlo en nuestra plataforma favorita. Incluso, en numerosas ocasiones, las conversiones para PC llegan a tener calidad mayor que la original.

Y hablando de aceleradoras 3D, si todavía no dispones de una de ellas ya va siendo hora, porque todos los juegos que vienen están preparados para aprovechar completamente las posibilidades que aportan. Por cierto, parece que no hay ganador en la batalla de las tarjetas 3D, ya que la mayoría de los programadores se basan en DirectX 6 para sus productos, con lo que las tarjetas dedicadas (si exceptuamos puntualmente las VooDoo) ya no tienen nada que hacer.

Esperemos que os guste el reportaje. Y nada más que decir hasta la próxima feria.

A. Greppi
D. Gozalo



Los distintos *stands* de la feria agrupaban a lo más granado de este sector, a pesar de contar con algunas ausencias bastante importantes.



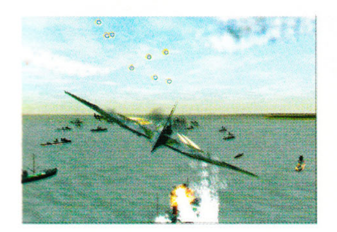
Psygnosis

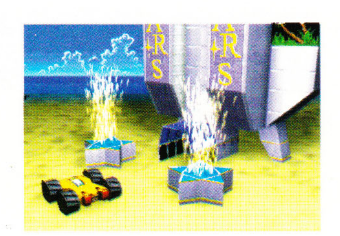
La compañía británica ha presentado básicamente lo mismo que en el E3 de Atlanta, pero con versiones bastante más avanzadas de sus productos. Como siempre, el más interesante de cara a la próxima temporada es el juego del dragón y la heroína, **Drakkan**.

No debes olvidar programas como **Global Domination**, **O.D.T.**, **Lander** o **Hired Guns**. También hay dos simuladores como **Panzer Elite** y **Nations: Enemy Fighters**.

Para acabar, hay que destacar los dos curiosos títulos **Pro 18** y **Rollcage**.

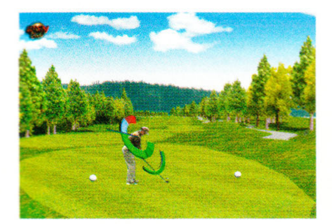

Drakkan


Nations: Enemy Fighters


RollCage

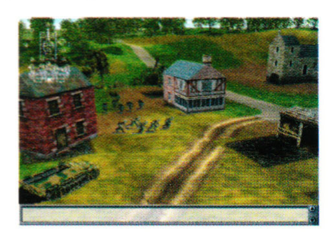

Global Domination


O.D.T.


Pro 18: W. Tour Golf


Hired Guns


Lander


Panzer Elite

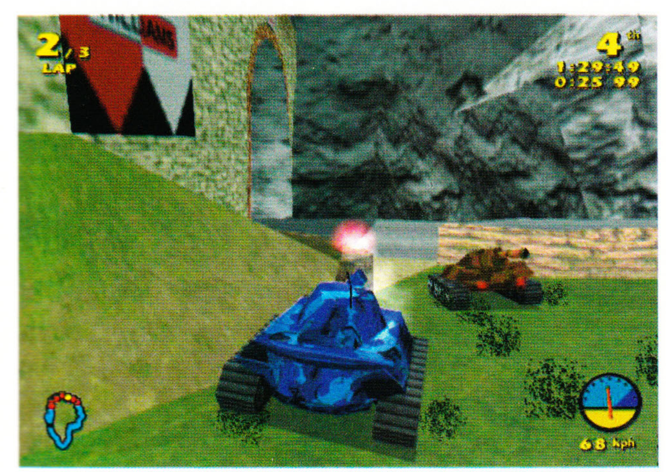
Grolier

Lo veterana compañía francesa Grolier contaba con unos cuantos productos de lo más interesante en el E.C.T.S. Aparte de **V2000**, el cual comentamos en este mismo número, pudimos ver una versión bastante más avanzada de **Asghan**, excelente mezcla de aventura, rol y plataformas 3D.

Otro juego de rol con un fuerte sabor a clásico es el denominado **Dragonflight**.

El título más curioso de la casa, aunque está todavía en plena fase de desarrollo, es **Tank Racer**, un juego de carreras que combina disparos con circuitos de lo más enrevesado.


Dragonflight



Tank Racer


Ashgan

Dreamworks

Los señores de Electronic Arts y Dreamworks nos enseñaron un día antes de la feria, en un bonito bar cercano a Picadilly Circus, lo que va a ser por fin **Trespasser**, el esperado juego tipo *Quake* basado en la saga de películas de *Parque Jurásico*.

Entre los detalles más importantes que debemos destacar del título están el inteligente sistema de física de objetos que podemos mover, empujar y accionar en la pantalla de muy diferentes maneras. Y según lo hagamos tendrá una repercusión diferente.

Gráficamente, el juego es bastante curioso, sobre todo por los modelos de los distintos dinosaurios que aparecen en el mismo.

Todavía falta un poco para que salga al mercado, pero esperemos que no se demoren en demasía con este interesante título.



Trespasser

Microprose

Prácticamente todo lo que presentó Microprose en el E.C.T.S. fue lo mismo que en el E3, por lo que el repaso va a ser bastante rápido. Únicamente comentar que esta compañía estaba en negociaciones para ser vendida a Hasbro, lo que puede afectar a futuros desarrollos.

Así, pudimos ver otra vez programas como **Mechwarrior III**, eso sí, ya prácticamente terminado, pues saldrá bastante pronto.



Civ II: Test of Time



European Air War



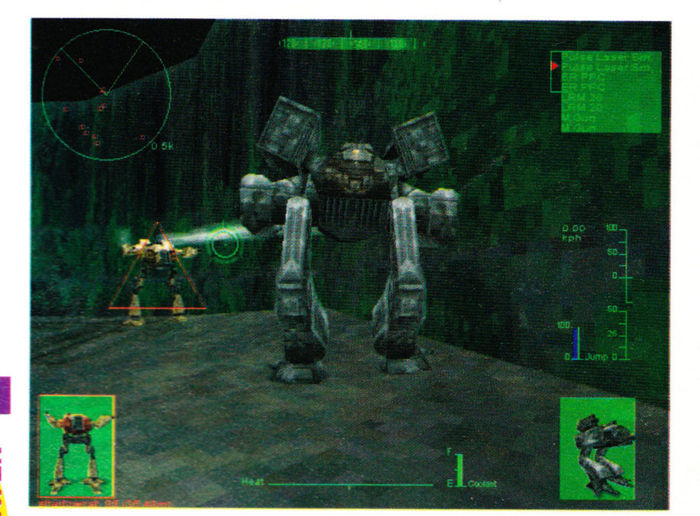
Pig

Otros títulos destacables son **European Air War**, **Civ II: Test of Time**, **S.T.: Birth of the Federation**, **S.T. Klingon Honotr Guard**, **Falcon 4.0**, **Starship Troopers**, **X-Com Alliance**, y el nuevo **Top Gun**.

Como siempre, los chicos de Team 17 también tenían su pequeño apartado en Microprose. Mostraron títulos como **Pig**, **Nightlong**, **Phoenix** y el nuevo **Wormaggedon** de sus simpáticos *Worms*.



ST: Birth of Federation



Mechwarrior III



ST: Klingon's Honor Guard



Falcon 4.0

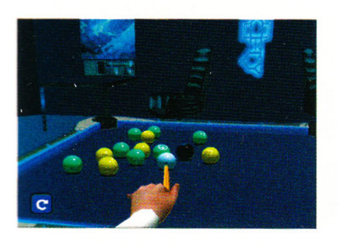


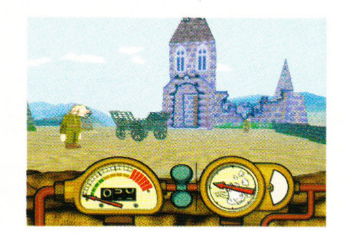
Phoenix



Nightlong




Pool


Hogs of War


Actua Tennis


Actua Soccer 3

Gremlin

Esta compañía es una de las grandes clásicas de este sector, donde mantiene su posición de casa de primera línea desde hace ya bastantes años.

Como título estrella siguen manteniendo a **Blade**, el juego español de Rebel Act, que cada día está más completado, lo cual es lógico con el tiempo que han empleado desde su presentación en sociedad.

Otro juego que destacar es el salvaje título de carreras **Wild Metal Country.**

Dentro de sus serie deportiva Actua, podemos encontrar **Actua Tennis, Actua Soccer 3**, **Actua Ice Hockey 2** y **Actua Pool**, con cuyos nombres está bastante claro su contenido.

Un tema aparte es el de **Soulbringer**, un juego que combina rol con aventura y acción, en una tenebrosa y terrible Edad Media repleta de monstruos y enemigos de la más diversa calaña.

Otro título que parece que ya va a salir tras una larga espera es el simulador espacial **Hardwar**, cuyos gráficos han sido alabados por toda la prensa especializada inglesa.

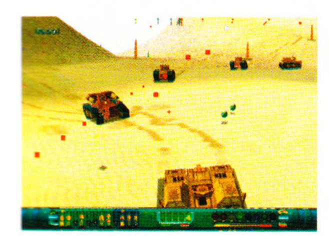
Para acabar, hay que comentar que también vimos **Hogs of War**, **Tanktics**, **Buggy**, y **Tribal Lore**.

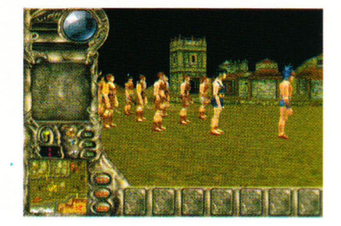

Actua Ice Hockey 2


Blade


Buggy


Hardwar


Wild Metal Country


Tribal Lore


Tanktics


Soulbringer

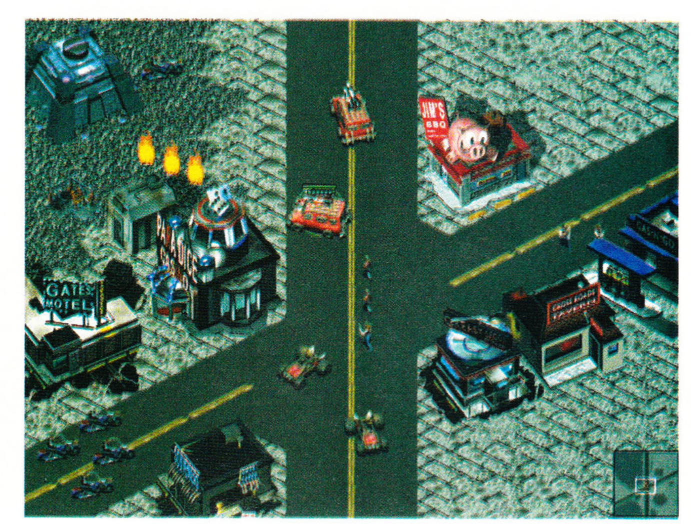
Empire

Los señores de Empire nos presentaron varios títulos, pero los que primero van a llegar a España a través de Dinamic Multimedia son los dos que aquí comentamos.

En el caso de **Tribal Rage**, se trata de una especie de *Command & Conquer* futurista con unos simpáticos gráficos, aunque algo extraños. Ha obtenido bastantes buenas críticas dentro de los Estados Unidos... Por algo será, eso seguro.

Respecto a **101 Airborne**, decir que se trata de uno de los típicos programas de Avalon Hill, con lo que eso implica para los seguidores de esta compañía.


101 Airborne


Tribal Rage



Eidos

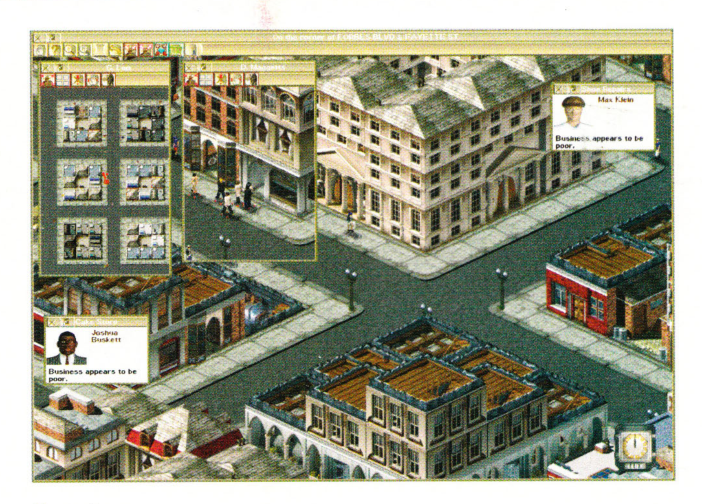
Al igual que ha pasado con el resto de compañías presentes en el E.C.T.S., Eidos ha presentado poca cosa nueva en la feria, tras l empuje del E3.

Lo más destacable ha sido sin lugar a dudas, la presentación en sociedad de Lara Croft en su **Tomb Raider III**, del cual se sabía que iba a salir antes o después en la temporada invernal.



Anachronox

Por otra parte, pudimos ver juegos ya conocidos como **Daikatana**, cada día más avanzado gráficamente, así como nuevas versiones de los ya muy esperados **Thieft, the Dark Project**, **Gangsters**, **Anachronox**, **Omikron**, o los nuevos simuladores basados en el deporte rey en España: **World League Soccer '99**, y **Championship Manager 3**.



Gangsters

También vimos los interesantes **Warzone 2100**, **Revenant**, o **Tartan Army**, que no tardarán en llegar.

Lo que sí nos pareció novedoso en el sello fueron unos cuantos títulos que saldrán a la calle el año que viene, como pueden ser **Saboteur**, basado en el clásico de Domark para Spectrum de la década de los ochenta, o **Urban Chaos**, un simulador futurista.



World League Soccer '99



Daikatana



Urban Chaos



Warzone 2100



Links Ls '99



Thieft, the Dark Project



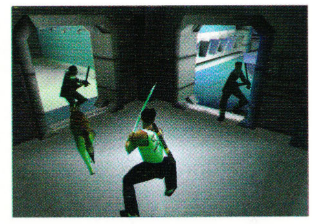
Tartan Army



Omikron



Saboteur



Saboteur



Saboteur

Novalogic

Aunque en el E3 estuvieron bastante parados, los señores de Novalogic aparecieron en el E.C.T.S. con tres grandes sorpresas.

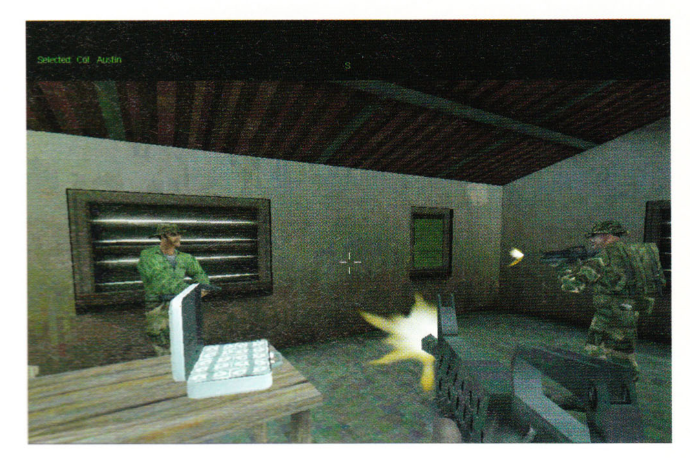
Como simuladores de vuelo están **F-16 Multirole** y **Mig 29 Fulcrum**. También hay un arcade 3D de comandos, **Delta Force**.



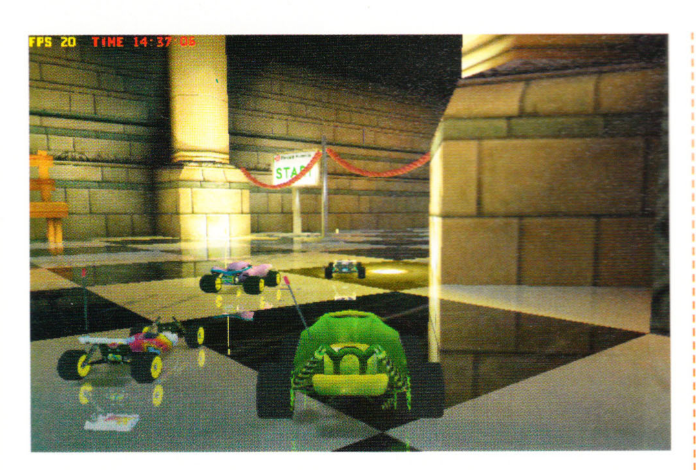
F-16 Multirole



Mig 29 Fulcrum



Delta Force



Revolt

Acclaim

Aparte de una versión más avanzada del espectacular **Turok 2**, del cual ya os hemos hablado en más de una ocasión, en el E.C.T.S. vimos las primeras fases de **Revolt**, un divertido juego de coches de radiocontrol que transcurre en unos espectaculares escenarios.

Siguiendo con las carreras, también estuvo presente

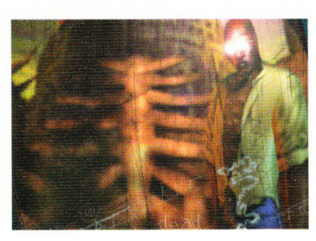


Extreme G2

Extreme G2. Otros juegos que pudimos ver en otras ferias eran **Shadowman**, y el estratégico **Machines**.



Machines



Shadowman

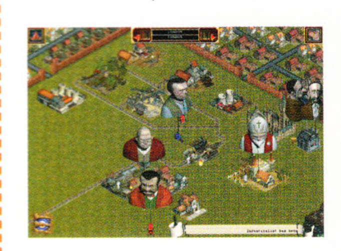
Sega

La compañía nipona, aparte de realizar una pequeña presentación en sociedad de su próxima consola casera llamada **Dreamcast**, nos enseñó varios juegos de PC, como el divertido **Sonic R**, el programa de estrategia **Conflict of Nations** o una sólida aventura gráfica llamada **Enemy Zero**.

Pero la conversión más esperada también saldrá en nuestros PCs: **Sega Rally 2**.



Sonic R



Conflict of Nations



Sega Rally 2



Ubi Soft

Los franceses de Ubi Soft cuentan con algunos de los juegos más espectaculares basados en tarjetas aceleradoras 3D. Así, los esperados programas de plataformas **Rayman 2** y **Tonic Trouble** están cada vez más avanzados, y no falta mucho para que salgan al mercado.

Otros títulos que pueden resultar interesantes son el simpático **D-Jump**, con su alegre protagonista, y la serie de juegos basados en los muñecos de *Playmobil*, con **Hype's Time Quest** como buque insignia.



Solar



D-Jump

También eran bastante espectaculares los tres juegos de coches que se encuentran a punto de aparecer: **S.C.A.R.S.**, **Speed Busters**, y **Monaco Grand Prix Simulation**. Los tres cuentan con unos gráficos francamente impresionantes para lo que se esperaba.

Dos títulos novedosos para este E.C.T.S. fueron **Kanaan**, el primer clon de *Quake* de Ubi Soft, y **Real Feel Golf**, que sus programadores anuncian como el primer juego de golf en tres dimensiones reales.



Rayman 2



S.C.A.R.S.

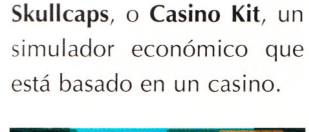


Hype's Time Quest

A partir de ahora, Ubi Soft distribuye a Creative Edge, con títulos como **Solar**, **Skullcaps**, o **Casino Kit**, un simulador económico que está basado en un casino.

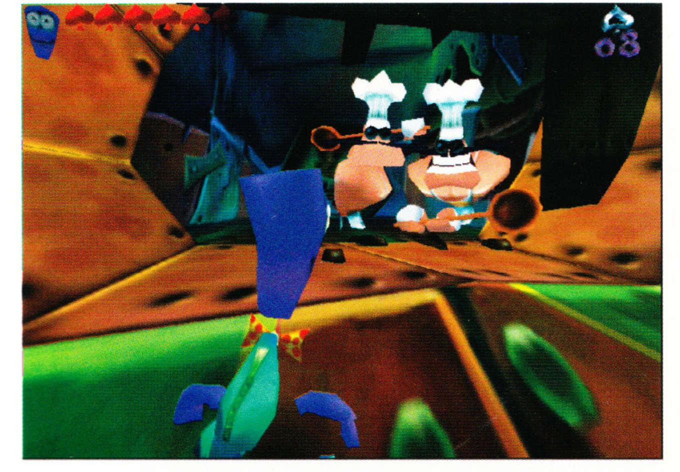


Casino Kit





Kanaan



Tonic Trouble



Skullcaps



Real Feel Golf



Monaco Gran Prix

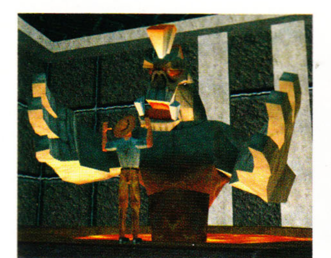
Take 2

Esta compañía cada día se está haciendo más y más importante, y el número de títulos que publica es cada vez mayor. En la feria presentaros varios productos de interés, aunque a nuestro país todavía faltan por llegar títulos algo más antiguos como la aventura **Black Dhalia**, o el simulador de vuelo **Jetfighter Full Burn**.

En la feria pudimos ver , como decíamos, juegos como el programa de plataformas 3D **Montezuma's Return**, la segunda parte del simulador de economía ferroviaria **Railroad Tycoon 2**, **Monkey Hero**, **Space Station Silicon Valley**, **Rainbow Six**, basado en el libro de Tom Clancy, o **Biosys**, una aventura gráfica.


Biosys


Monkey Hero


Montezuma's Return


Railroad Tycoon 2


Dark Vengeance

GT Interactive

En el reportaje del E3 podéis ver la mayoría de juegos nuevos de esta compañía. Aquí os ofrecemos únicamente fotos de cuatro títulos: el simulador **M.I.A.**, **Dark Vengeance**, **Powerslide** y **Abe's Exoddus**.


Abe's Exoddus

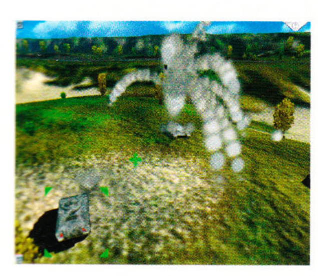

M.I.A.

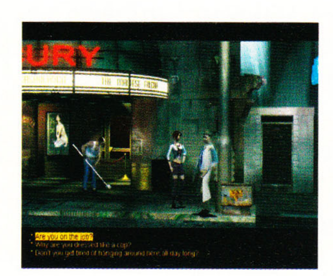

Powerslide

Funcom

Esta joven compañía europea no tiene distribución por el momento en nuestro país, pero cuenta con estos cuatro títulos muy interesantes: **Rocket Racer**, **Steel Rebellion**, **Anarchy** y **The Longest Journey**.


Rocket Racer


Steel Rebellion


The Longest Journey


Anarchy



¡¡¡GRAN CONCURSO!!!

PC TOP PLAYER

LLÉVATE ESTA FABULOSA MOTO

Elige los mejores juegos del 98

Además, REGALAMOS 8 JOYSTICKS WINGMAN FORCE, de LOGITECH entre los que acierten las 4 preguntas de este mes.



Y 2 espectaculares VOLANTES WINGMAN FORMULA de LOGITECH, con palancas de cambio y rotación de 270º, entre los que acierten las 4 preguntas del próximo número.

Sólo tienes que rellenar el cupón del concurso, con la respuesta a las 4 preguntas de cada mes, y enviarlo a la **Revista PC-PLAYER, GRAN CONCURSO, Tower Communications, c/ Aragoneses, 7. 28108 Alcobendas (Madrid). ¡NO TE LO PUEDES PERDER!**

ELIGE LOS MEJORES

1– MEJOR JUEGO DE ACCIÓN
- a) Unreal
- b) Nightmare Creatures
- c) Forsaken

2– MEJOR JUEGO DEPORTIVO
- a) Copa del Mundo´98
- b) Redline Racer
- c) F-1 Racing Simulation

3– MEJOR JUEGO DE AVENTURA
- a) Final Fantasy VII
- b) Expediente X
- c) Monkey Island 3

4– MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA
- a) Commandos
- b) Starcraft
- c) Warhammer: Dark Omen

Envía este cupón antes del 15/11/98

CUPON-CONCURSO

Envíanos tus respuestas con tus datos personales

1. ______________ 3. ______________

2. ______________ 4. ______________

Nombre: ....

Dirección: ....

Ciudad: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

email: ....

Phantasmagoria II

DISTRIBUIDOR: Coktel Ed.

PRECIO: Consultar

VALORACIÓN: 84

Con el subtítulo **A puzzle of flesh** apareció esta segunda entrega de una de las más famosas sagas de terror del género videoaventura.

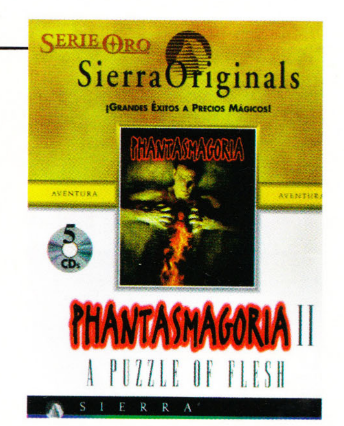
Roberta Williams, uno de los pilares de la compañía Sierra, volvió a desplegar todos sus encantos para el mal en este excelente producto, que fue Megagame de nuestra revista.

Nada más y nada menos que cinco CDs ocupa esta excelente videoaventura, que te muestra las más íntimas entrañas del terror. El argumento gira alrededor de los mismos fenómenos que la primera parte: humanos poseídos por fuerzas del más allá que los "encantan".



Se trata de una videoaventura cuajada de vídeos que desarrollan la historia. Manejas al protagonista, un actor digitalizado, en un entorno tridimensional creado por ordenador. La acción está perfectamente dosificada, con un creciente aumento de la tensión.

La calidad gráfica es considerable, incluso teniendo en cuenta el tiempo pasado desde su aparición. Las



voces digitalizadas son excelentes y los sonidos y las melodías de fondo contribuyen a crear la atmósfera de terror del programa.

Si no tuviste ocasión de temblar con esta aventura de Sierra, no pierdas la ocasión de hacerlo, pues se trata de una digna sucesora de su conocida y magnífica primera parte, *Phantasmagoria*.

Air Warrior II

DISTRIBUIDOR: Friendware

PRECIO: 1,990 pesetas

VALORACIÓN: 35

Este título te permite participar en tres contiendas de importancia: la Primera Guerra Mundial, la Segunda y la guerra de Corea.



En el programa tienes a tu disposición 35 aviones y 300 misiones. Los escenarios han sido recreados con bastante calidad, a pesar de que le pesa el tiempo.

El manejo del avión no es complicado, aunque los más novatos necesitarán familiarizarse con él. Los sonidos que acompañan las acciones son adecuados y las melodías de fondo no llaman la atención.

Lo más interesante del producto es la posibilidad de jugar en red. Entonces la emoción del vuelo no conoce límites. Hay que señalar, por último, que existe un editor de misiones con el que podrás hacerlas a tu medida.

Fable

DISTRIBUIDOR: Proein S.A.

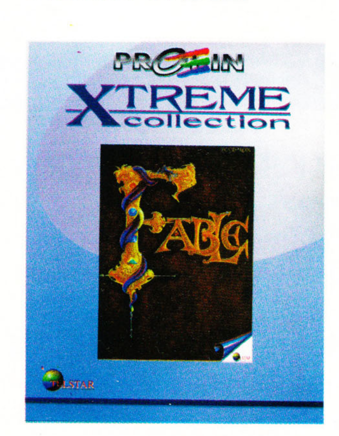
PRECIO: 1,995 pesetas

VALORACIÓN: 69

Esta videoaventura está ambientado en una época ancestral, muy similar al mítico medievo del imaginario popular.

Fable te transporta a un mundo dominado por los elevados poderes de los Mecurbaz. Éstos, ante la iniquidad del mundo, en el que viven en discordia humanos y mágicas criaturas, esconden las estaciones entre paredes impenetrables, en los cuatro confines del mundo. Tu misión es encontrar las piedras preciosas que liberan a tu pueblo.

Los gráficos, como es lógico en un producto que tiene un par de años, están atrasados, y eso se deja notar, a pesar de que las animaciones son simpáticas. Los sonidos y la música de fondo son de calidad, así como las voces digitalizadas inglesas. Sólo han sido traducidos los textos.





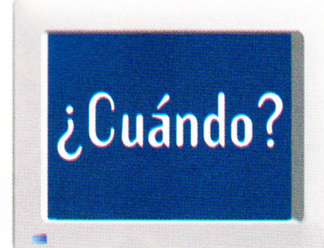
INTERNET ASEQUIBLE

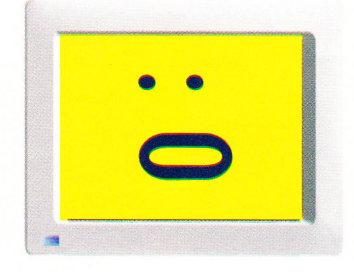








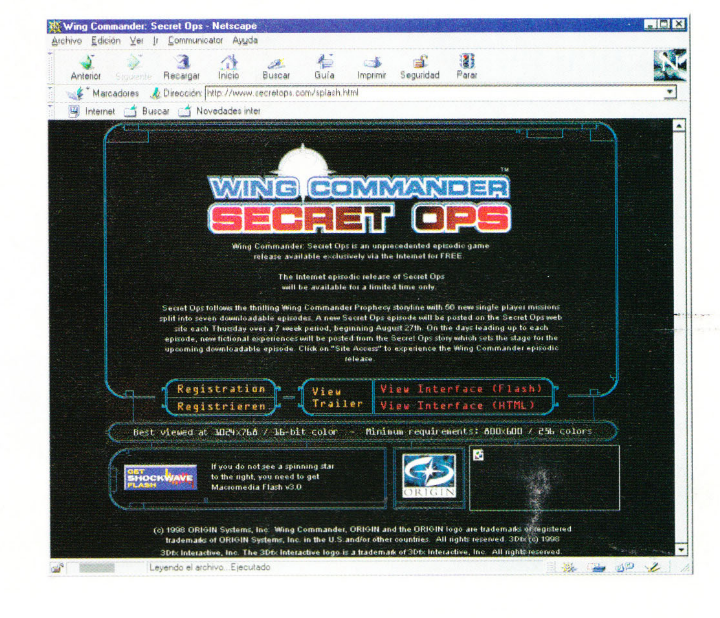




SECRETS OPS

http://www.secretops.com/

Por primera vez, podemos acceder a través de la Red de redes a un programa excelente, de primera fila, un gran simulador espacial, totalmente gratis y mediante emocionantes entregas semanales: se trata de la última parte de la imponente saga Wing Commander.



Una idea brillante la que han tenido los chicos de Origin de ofrecernos en Internet la última entrega de la saga espacial por excelencia. Semanalmente podemos acceder a un capítulo del programa, que posee un total de siete. Es completamente gratuito, o al menos todo lo gratuito que puede ser. Naturalmente, nos referimos al precio de los tiempos de conexión.

Sólo el *engine* del juego ocupa 115 Mb, más los 118 de las voces y los sonidos, así como lo que ocupe cada uno de los episodios. En Estados Unidos esto no significa mucho, pues Internet funciona por allí mucho mejor, pero para nosotros es un serio impedimento.

Te ofrecen, eso sí, la posibilidad de bajarte las cosas divididas en partes menores. De todas formas, te aconsejamos que utilices alguna herramienta como GetRight, que te permita cortar en cualquier momento y continuar más tarde cargando por el mismo punto en el que te quedaste. El proceso puede eternizarse, a menos, claro, que tengas a tu disposición una conexión RDSI.

Por otra parte, tienes que tener instalado el programa Macromedia Flash en su versión 3.0. En la página principal del web existe un enlace que te permite bajártelo de Internet.

Para poder acceder a todo ello, sólo tienes que rellenar un cuestionario con preguntas tales como si tienes tarjeta 3D o si has jugado antes con algún título de Wing Commander. Poca cosa, en verdad, para que llegue hasta tus manos un producto de calidad.

En conjunto es un programa muy parecido al anterior título de la serie, *Wing Commander Prophecy*. Sin embargo, las siete misiones a las que te tienes que enfrentar son totalmente nuevas, así que descuida.

Los amantes de la saga no pueden perderse este **Secret Ops**, sobre todo teniendo en cuenta que te ofrece calidad, emoción y un precio inexistente. ¡Tres hurras por los chicos de Origin!

P. López





SÍ, ASEQUIBLE

NO ENCONTRARÁS UNA OFERTA MEJOR

¿Cómo?

Con un completo curso multimedia que te explicará desde en qué consiste el correo electrónico hasta qué es el FTP. Y, con conexión gratuita a Internet hasta el 31 de diciembre de 1.998.

¿Cuánto?

Por sólo 3.995 ptas. Iva incluido.

¿Dónde?

Podrás encontrarlo en librerías, quioscos, tiendas de informática, Vips, Crisol, Fnac, El Corte Inglés, Casa del libro o en el teléfono 91-6614211.

¿Cuándo?

Ya a la venta.







C/ Aragoneses, 7
28108 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)
Tel.: (91) 661 42 11* Fax: (91) 661 43 86
http://www.abetoed.es

También versión sin conexión por 2.995 ptas.

Maxi Gamer Phoenix

Fabricante: GUILLEMOT
Distribuidor: GUILLEMOT
Precio: 32.000 ptas. aprox.
Valoración: 91%

Lo primero que nos sorprende es el hecho de que esta tarjeta disponga de la no despreciable suma de 16 Mb de RAM (y pensar que hasta hace muy poco lo normal era tener 8 Mb de RAM en el ordenador... y los requisitos mínimos de Windows 95 eran 8 Mb). Por ello, actualmente es la tarjeta con más memoria de vídeo (por lo menos para juegos) del mercado, más memoria incluso que su prima hermana la reciente Voodoo 2.

Voodoo Banshee es la primera tarjeta 2D/3D de 3DFX. Se trata de la principal diferencia respecto a las Voodoo, que como ya sabéis son sólo tarjetas 3D y necesitan otra tarjeta gráfica 2D para funcionar. Este hecho hace que Voodoo Banshee funcione de forma única. Esto podría desilusionar a más de uno pensando que esta tarjeta, como 3D, será muy buena, pero como 2D sólo bastante normalita. Sin embargo, no es así: esta tarjeta es sorprendente en todos los sentidos.

Voodoo Banshee tiene un *chipset* que es descendiente de Voodoo 2, lo que la hace compatible con todos los juegos que hayan sido desarrollados para toda la gama de tarjetas Voodoo 2. No llega a ser tan potente como Voodoo 2, ya que sólo dispone de un procesador de *texels* frente a los 2 procesadores de texturas de ésta. Esto significa que Voodoo 2 puede aplicar, en un único ciclo, dos texturas para generar efectos que sean mucho más complejos.

Voodoo Banshee utiliza una memoria diferente a las de otras Voodoos. Mientras que éstas usan memoria EDO de gran aceptación pero que está un poco obsoleta en la actualidad, la nueva Banshee utiliza memoria SGRAM más actual, además de funcionar a una velocidad de 100 Mhz. Hay que decir que actualmente es este tipo de memoria el que se aplica en todas las tarjetas gráficas, debido a los excelentes resultados que proporciona, tanto a nivel de velocidad de proceso como de respuesta.

Como ya hemos dicho, una de las principales diferencias es que es una tarjeta 2D/3D en sí misma. Por ello, es muy atractiva a la hora de comprar un tarjeta nueva. Una de las cosas que más nos ha sorprendido es el hecho de que por fin parece que la memoria es utilizada de forma más coherente. Así, ya funciona en modos 3D a la no despreciable resolución de 1024x768 e incluso más dependiendo de los juegos. En nuestras pruebas llegamos a 1154x960 en *Quake 2* y en *Sin*: una experiencia inolvidable.



A estas resoluciones 3D bastante buenas hay que añadirle un más que buen rendimiento en 2D, con frecuencias que os aseguro que llegarían a quemar vuestro propio monitor. No os asustéis, eso no es nada malo; significa que esta tarjeta tiene una claridad de imagen muy buena y aprovecha el máximo de los monitores actuales.

Como podéis ver en el primer recuadro, no está nada mal. Lo único es que seguro que pocos de vosotros tenéis un monitor que aguante los 1920x1440... Aparte de que, evidentemente, será de 21"; si no, os podéis quedar pegados al monitor intentando leer algo.

A pesar de que la tarjeta que hemos probado es la versión PCI, nos han asegurado la existencia de un modelo AGP. Sin embargo, debido a las características del *chip* Voodoo Banshee, dudamos que la versión AGP aumente en demasía el rendimiento frente a la PCI. De todas formas es una interesante solución para ahorrar los ya escasos *slots* PCI (siempre que tengáis un *slot* AGP libre, claro).

Resoluciones que soporta

Resolución	Colores	Frecuencia
320x200	64000	85
640x480	16000000	120
800x600	16000000	120
1024x768	16000000	120
1280x1024	16000000	100
1600x1200	16000000	85
1920x1440	16000000	60

CARACTERÍSTICAS

En cuanto a las 2D, la verdad es que el rendimiento es bastante asombroso. Es una de las tarjetas más rápidas del mercado en ese campo. Funciona perfectamente en Windows 98 como tarjeta 2D. Tiene Vesa 3.0 en ROM, lo que la hace compatible totalmente, y además a toda velocidad, con las aplicaciones que todavía quedan por ahí para MS-DOS. Además, funciona con los 16 Mb, lo que la hace mucho más curiosa a la hora de probar los juegos bajo MS-DOS.

En cuanto a las 3D, nos sorprende también que permita la ejecución de las mismas en ventana, cosa que ninguna de sus antecesoras hace. Esto permite su funcionamiento para aplicaciones que sean un poco más complejas.

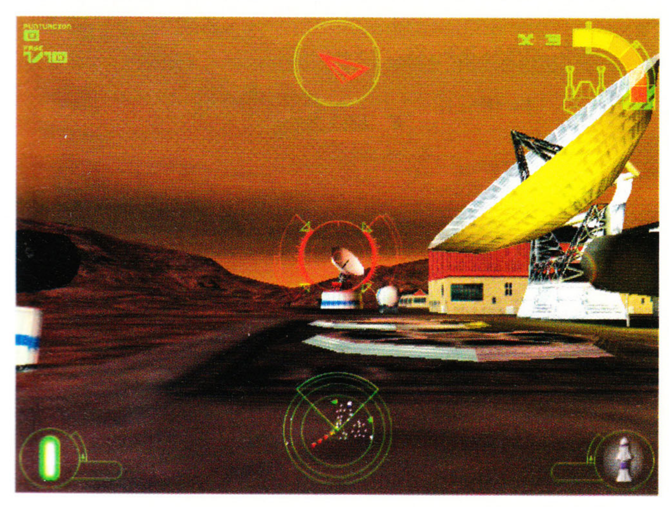
En cuanto a los *drivers*, debo comentar que a pesar de probar con la tarjeta una versión todavía no definitiva del todo de los mismos, éstos se comportan perfectamente. Ofrecen una total compatibilidad en todos los modos: Direct3d, Opengl, Glquake, etcétera.

Sólo queda destacar la curiosidad de un test de tarjetas "Final Reality" que, al ser ejecutado con esta tarjeta, curiosamente respondía que no existía ningún dispositivo Direct 3D instalado en el sistema. Os aseguro que es meramente una excepción, ya que de todos los juegos Direct 3D probados con ella ninguno nos dio problemas.

En resumen, podemos decir que es una gran tarjeta que muy pronto se convertirá en el estándar que seguir. Manteniendo la compatibilidad con Voodoo, es además una tarjeta gráfica 2D completa y muy rápida.

Puede desilusionar un poco que hayan eliminado uno de los procesadores de texturas de Voodoo 2, con lo que es un poco peor que ésta. A pesar de ello, la experiencia de jugar a los famosos juegos *Quake* o *Hexen* a 1024x768 merece la pena. En ningún momento notamos la falta de este segundo procesador, sobre todo porque todavía no hay un software específico que lo aproveche.

J. RODRÍGUEZ


Captura del formidable título *Incoming* con una Maxi Gamer Phoenix.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Núcleo 3D Voodoo 2:
- Alto rendimiento en un único *chip*
- Gran calidad gráfica
- Gran cantidad de juegos específicos
- Soporta 3D en una ventana
- Soporta Glide
- Optimizado soporte para Direct 3D

Motor 2D de 128 *bits*:
- Todo el GDI de Windows en hardware.
- Generación de polígonos por hardware
- Alto rendimiento en Windows NT

Núcleo VGA de 128 *bits*:
- Vesa 3.0 en ROM
- Alta velocidad en DOS
- Totalmente compatible con estándar IBM 8514

Interfaz de memoria de 128 *bits*:
- De 16 Mb de memoria SGRAM
- 100 Mhz de Velocidad de Memoria
- Escritura de bloques de memoria SGRAM

Soporte simultáneo de paginación de memoria lineal y a bloques.

Optimizado para PENTIUM II

Características 3D:
- 1 Procesador de *pixels* y uno de texturas Voodoo 2
- 100 Mpixels/segundo de Rellenado
- 100 Mtexels/segundo de Rellenado
- 4 Millones de triángulos por segundo
- *Zbuffering* de 16 *bits*
- Efectos de transparencia y croma
- *Alpha Blending*
- Mapas dinámicos de entorno
- Suavizados en 24 *bits*
- Expansión de 16 *bits* a calidad cercana a 24 *bits*
- Tabla de niebla
- MIP *mapping*, filtro trilineal, Anti-aliasing
- Optimizado para texturas
- Compresión de texturas y texturas "paletizadas"

Características 2D:
- Accelerador 100 Mhz y 128 *bits*
- Motor completo de 128 *bits* BitBLT
- Hardware de generación de líneas por Bresenham
- Hardware de generación de polígonos y rellenados
- Efectos Croma
- 256 Operaciones *raster* implementadas

Otras características:
- PCI 66 Mhz y AGP 1X
- Memoria de alta velocidad
- PC 97 y PC 98 Compliant
- RAM DAC de 250 MHZ

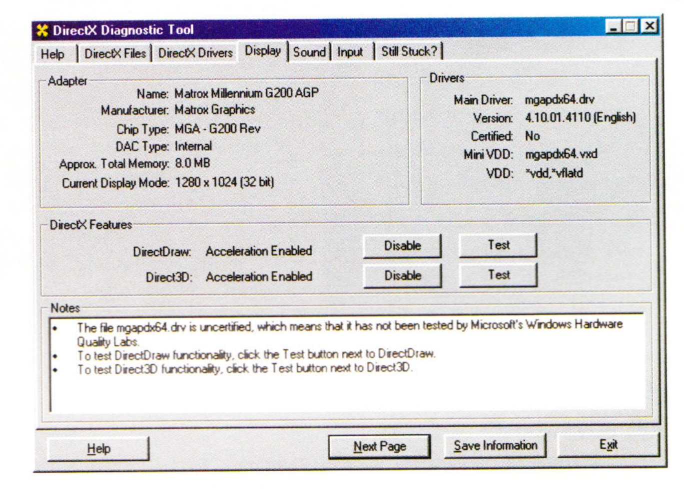
LA REVOLUCIÓN DirectX 6

La sexta es la nueva versión de las famosas librerías de Microsoft DirectX, que supuestamente aumentarán esta vez la velocidad lúdica en un 30%.

Tenemos que hacer una precisión antes de nada. Este aumento de velocidad sólo podrá ser visto en aquellos juegos específicos de DirectX 6. La pregunta que debemos hacernos es cómo afectará esta nueva versión a los juegos actuales. Trataremos de responder a esta pregunta.

Echemos un vistazo a las novedades que presenta esta versión. La más importante es Direct3D 6, que incluye un gran número de nuevas funciones, como múltiples texturas, nuevas funciones geométricas, nuevas funciones de dibujo de Primitivas (DDI), manejo de memoria de texturas, formato flexible de vértices, superficies opacas planos de iluminación, etc. Otro aspecto es que incluye elementos cruciales para la integración de DirectSound con WDM y DirectInput con el soporte para USB.

Además, posee un soporte mejorado de las tarjetas aceleradoras 3D, lo que se traduce no sólo en aumento de velocidad en los juegos, sino también en un aumento de prestaciones, incluyendo un aumento significativo en la calidad de las texturas.



Las nuevas librerías DirectX 6 que nos ofrece en esta ocasión Microsoft incorporan diversas utilidades que nos permitirán testear todas las posibilidades que tienen las tarjetas de nuestro equipo.

CARACTERÍSTICAS

Múltiples Texturas: Es la posibilidad de manejar simultáneamente varias texturas en un mismo objeto. Con ello se consigue un aumento considerable del realismo y una mayor vistosidad.

Nuevo controlador de memoria de texturas: Se basa en un mejor aprovechamiento de la memoria que se dedica a las texturas. Habitualmente éste era un problema, ya que la memoria de las tarjetas 3D es limitada y resultaba difícil manejar grandes cantidades de memoria entre la de la tarjeta y la memoria RAM.

Compresión de texturas: Esta nueva opción permite el mejor aprovechamiento de la memoria de nuestra tarjeta. Es similar al anterior; la diferencia radica en que se comprime la textura antes de aplicarla, de modo que tenemos mayor espacio. Esta opción fue incluida para tarjetas, como las S3, que comprimen texturas.

Texturas Opacas: Esto consiste en aplicar una textura a una superficie que va a resultar opaca.

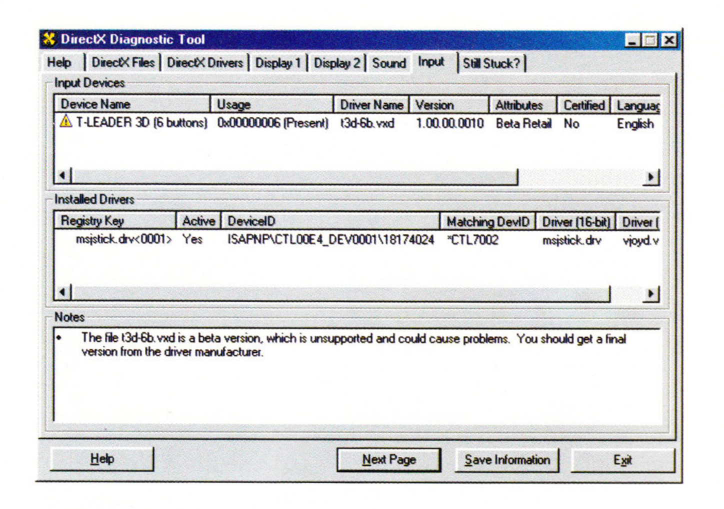
Nuevas funciones de niebla; ahora se aplica ésta no sólo al punto sino también al vértice, de modo que se evitan los efectos de unión de planos de niebla, que quitaban vistosidad.

Nuevas extensiones para DVD. Con éstas podremos ser capaces de ver películas DVD sin necesitar de tener una tarjeta descompresora. Aunque, por supuesto, necesitaremos un equipo muy potente para ello.

Otra de las novedades significativas consiste en el nuevo DirectPlay que se utiliza para juegos a través de la red, ya sea Internet o red de área local. La novedad radica en que ahora es posible jugar a través de un *firewall* de la red, lo que antes resultaba totalmente imposible. Quizás esta cuestión no resulte importante para el usuario de la calle. Sin embargo, imaginad las oficinas en las que casi siempre hay un *firewall* instalado...

Presenta, por lo demás, una optimización de sonido para equipos que posean un *chipset* MMX, con lo que todos nuestros juegos se podrán oír como nunca antes.





WINDOWS Y DIRECTX 6

No es imprescindible tener Windows 98, aunque en un principio se dijo que esta versión sería únicamente para Windows 98 y NT 5.0. Microsoft rápidamente anunció que estaría disponible también para Windows 95.

Respecto a Windows NT, han hecho un esfuerzo ímprobo en este campo. Han implementado al máximo DirectX 6 para NT, de modo que pueda ser usado no sólo como un sistema operativo profesional sino también para juegos. Además, no debemos olvidar que Microsoft anunció hace tiempo que Windows 98 sería el último sistema operativo independiente.

Hay dos posibilidades para actualizarnos a la nueva versión. Si disponemos de Windows 95 deberemos instalar la versión completa de las Directx 6 que, como siempre, están disponibles en el web de Microsoft. Si disponemos de Windows 98 deberemos instalar por el momento sólo el Dxcore, también disponible en el web de Microsoft. Sin embargo, anunciaron que una versión completa para Windows 98 estará disponible en breve.

Aunque puede parecer extraño, la versión de Windows 98 ocupa 1,8 Mb y la de Windows 95 3,8 Mb. La diferencia se debe a que la versión de Windows 95 incluye además los controladores del nuevo hardware, y la de 98 usa los de Windows 98.

EL FUTURO

Las nuevas utilidades que presenta son el Diagnóstico de DirectX, que es un programa que nos permite comprobar si tenemos bien instaladas las librerías. Éste, mediante una serie de "tabs", nos guía para comprobar que cada grupo de funciones está operativo.

Lo primero que observamos al examinar la tabla que hay más adelante es que el aumento de velocidad no es demasiado: ronda los 2 o 3 *frames* por segundo. La explicación de esto radica en que, si bien las Direct X 6 aportan un gran número de funciones, los juegos actuales no sacan partido de ellas. Deberemos esperar para ver su potencia al máximo.

Si observamos todo esto nos damos cuenta de que lo mismo sucedió con las versiones anteriores de DirectX. Cuando se nota el aumento de prestaciones es cuando se desarrollan juegos específicos para ellas. Podríamos decir, si se nos permite el símil, que las DirectX 6 son a las DirectX 5 lo que Windows 98 a Windows 95; una solución por tanto más estable y que quizá resulte significativamente mas rápida.

Una cuestión que puede resultar chocante es el anuncio por parte de Microsoft de las especificaciones de DirectX 7 e incluso de la versión 8. Con esto Microsoft, como siempre, da un paso más en la creación de un estándar.

CONCLUSIÓN

Como siempre, será necesario que nos actualicemos para aprovechar las nuevas funciones. Además, aunque en las pruebas que hemos realizado la diferencia de velocidad no llegó al famoso 30 %, también es cierto que los equipos que en hemos usado para ellas (Pentium II a 333 y a 400), la velocidad ya era considerable.

Por lo tanto, podemos decir que, si bien por el momento no es una gran revolución, sí abre nuevos horizontes en el aprovechamiento de los recursos de nuestro ordenador. Aunque lo realmente interesante será la llegada de los nuevos juegos con DirectX 6, los cuales aprovecharán al máximo las prestaciones de esta versión, que sin duda se convertirá, con el tiempo, en un nuevo estándar.

Cabe destacar, al igual que cuando hablábamos de la versión 5, que no sólo será usada para juegos, sino que además la van a emplear las aplicaciones profesionales 3D, como 3D Studio MAX.

J. Rodríguez

COMPARATIVA DE VELOCIDADES

Forsaken		
Directx 5.2		
	640x480	125.19 fps
	800x600	92.76 fps
Directx 6		
	640x480	131.40 fps
	800x600	94.45 fps
Final Reality		
Directx 5.2		
	3D Reality Marks	3.99
Directx 6		
	3D Reality Marks	3.99
Turok		
Directx 5.2		
	640x480	114.1 fps
Directx 6		
	640x480	116.5 fps

Efectos 2D avanzados

Vamos a analizar el 2D bumpmapping y los efectos de agua, dos de los efectos más impresionantes que se pueden programar dentro de un videojuego: son, además, bastante sencillos de codificar en líneas generales.

Con un 2D *bumpmapping* tenemos básicamente un "mapa de *phong*" (seguro que recordaréis los tres tipos de sombreado: *flat, goureaud* y *phong*), definiéndolo como una tabla para una fuente de luz. La aplicaremos a la pantalla para crear el efecto deseado. Como la superficie debe reaccionar a la luz, nosotros tendremos que crear una clase de vector normal a la superficie para poder aplicar toda la teoría de luces y vectores que este sistema necesita.

Tenemos que interpolar dos variables a lo largo de la imagen. Las llamaremos variables –Lx y Ly. Serán la "luz-x" y la "luz-y". Ly será inicializada al menor valor de luz de la imagen para la posición y (para acortar, lo llamaremos luzposy) antes de cada interacción del *bucle* a través de la variable y. De la misma forma, Lx será inicializado a –luzposx antes del bucle x.

Ya tenemos las inicializaciones preparadas. Ahora lo único que nos queda es recorrer nuestra imagen a través de las coordenadas X e Y de la siguiente forma.

En cada ciclo en la variable X, incrementaremos lx y en cada ciclo de la variable Y incrementaremos ly (no puede ser más fácil).

Ahora necesitamos calcular un tipo de valor de desplazamiento u *offset* (claro está, algo tiene que hacer el algoritmo que tenemos entre manos). Esto se hace de una forma bastante sencilla con la siguiente fórmula:

```
XDELTA = (( textura [y][x-1] – textura [y][x+1] >> 1 ) + 127
YDELTA = (( textura [y-1][x] – textura [y+1][x] >> 1 ) + 127
```

Por el momento no hay nada complicado, como podéis ver. Ahora utilizaremos nuestras variables X e Y para recorrer nuestra imagen. Una cosa muy importante para que este sencillo sistema sea capaz de funcionar correctamente: nuestra textura tendrá que ser del mismo tamaño que la pantalla.

Ya tenemos, por una parte, unas variables Lx y Ly y, por otra, unos desplazamientos respectivos XDELTA e YDELTA. Pues, como es lógico, lo que tendremos que hacer ahora será relacionarlos un poco entre sí de la siguiente manera:

```
Xtemp = Lx + XDELTA
Ytemp = Ly + YDELTA

If ((Xtemp & 0xFF00) || (Ytemp & 0xFF00 ))
{
        Putpixel (x , y , 0);
}
else
{
u = Ytemp;
v = Xtemp;
Putpixel ( x , y , phongmap [ v * 256+u]);
}
```

Y, casi por arte de magia, ya está lista nuestra vistosa rutina de *bumpmapping*. Para que quede un poco más clara, aquí tenéis el listado completo:

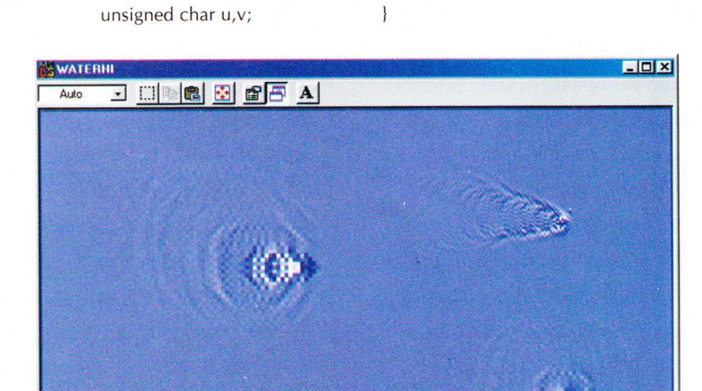
```
Void Bumpmap (char *src , char *dst)
{
        int xdist,ydist;
        int xdelta,ydelta;
        int xtemp,ytemp,temp;
        int i , j , offset = 320;
        int lx, ly;
        unsigned char u,v;
ly = -luzy;
for ( i= 1; i<198; i++){
        lx = -luzy;
        for (j=0; j<320;j++,offset--){
                xdelta = ((src[offset – 1 ] src[offset + 1] ) >> 1)
                ydelta = ((src[offset – 320 ] src[offset + 320] ) >> 1)
                lx++;

                xtemp = xdelta + lx;
                ytemp = ydelta + ly;
                if (( xtemp & 0xFF00) || (ytemp & 0xFF00)) {
                        *dst++=0;
                }
 else
                {
                        u = ytemp;
                        v = xtemp;
*dst++ = mapaphong[v*256+u];
                }

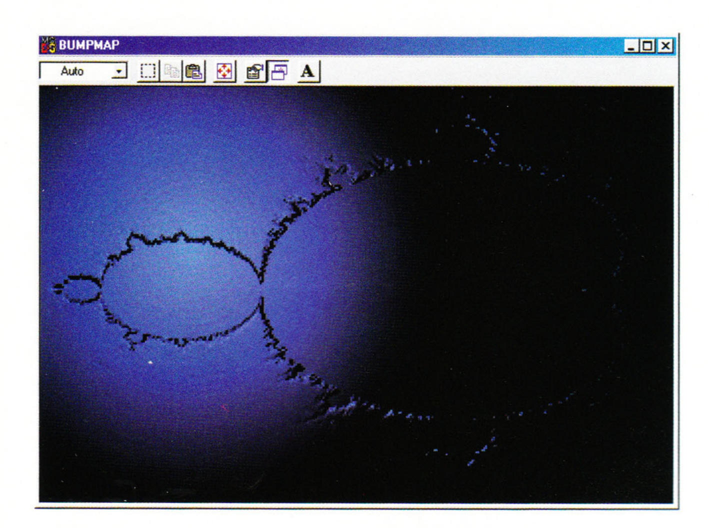
        }
        ly++;

        }

}
```







Donde src será la dirección de origen de la textura y dst la dirección de destino como, por ejemplo, la propia pantalla o bien cualquier otro *buffer*.

COLOREANDO

Se puede fácilmente aplicar un color determinado con sólo cambiar un código por el que va a continuación. En vez de pintar una imagen monocroma pintaremos una imagen color. Utilizaremos una tabla donde tengamos los colores para que en cada ciclo podamos coger el color apropiado.

```
        xdelta = ((bumpmap[offset –
1 ] bumpmap[offset + 1] ) >> 1)
        ydelta = ((bumpmap[offset –
320 ] bumpmap[offset + 320] ) >> 1)
        lx++;

        xtemp = xdelta + lx;
        ytemp = ydelta + ly;
        if (( xtemp & 0xFF00) ||
(ytemp & 0xFF00)) {
                *dst++=0;
        }
else
        {
                u = ytemp;
                v = xtemp;
color = mapaphong[v*256+u];
dst++ = tablacolor[color*256+textura[y] [x]]
        }
```

Con esto tendremos listo nuestro efecto *bump*. Pasemos ahora a otro de los bonitos efectos: el agua.

Todo el mundo sabe lo que pasa cuando tiras una piedra a un estanque. Se producen ondas concéntricas en el agua hasta, teóricamente, el infinito, y estas ondas van desvaneciéndose poco a poco. Esto es lo que vamos a simular.

Necesitaremos dos *buffers* para calcular el agua. Nos bastará con *arrays* de enteros del mimo tamaño que el *buffer* destino, ya sea la pantalla u otro distinto. Los colocaremos como un *array* de dos elementos para fácilmente cambiar de uno a otro. Los inicializaremos a cero y... "¡tatachán!", ya está todo listo para empezar.

CÁLCULO DEL NUEVO AGUA

Calcular el nuevo agua es una tarea más o menos sencilla. Necesitaremos un *bucle* desde 1 hasta la altura –1 y desde 1 hasta el tamaño –1 (lógico: tendremos que recorrer todo el *array*). Para cada elemento del agua tendremos que sumar los puntos del norte, sur, este, oeste y dividir por 2. Entonces restaremos el nuevo agua para las coordenadas [x][y]. Ésta es una función de suavizado poco compleja. Con ella cada iteración será más sencilla hasta que desaparezca. Ahora debemos sumar la denominada función armónica. Para ello utilizaremos este pseudocódigo:

```
Desde y : = 1 hasta altura –1
        Desde x := 1 hasta ancho –1
        Nuevoagua[x][y] = ((
Viejoagua[y-1][x] +
        Viejoagua[y+1][x] +
        Viejoagua[y][x-1] +
        Viejoagua[y][x+1] ) / 2 -
        Nuevoagua [y][x])
Nuevoagua[y][x] -= Nuevoagua[y][x] shr x // Función armónica

Fin desde
Fin desde
```

Esto, como veis, es bastante sencillo. Sólo tendremos que ir cambiando los datos de Nuevoagua a Viejoagua para cada iteración del *bucle* principal; o, mejor dicho, para cada ejecución principal.

CAMBIAR LAS PÁGINAS

Este proceso es bastante sencillo. Sólo recorreremos el *array* viejo sustituyendo los valores por los recién calculados de la siguiente manera:

```
Desde y = 1 hasta altura –1
        Desde x = 1 hasta ancho –1
        viejoagua[y][x]= nuevoagua[y][x]
        Findesde
Findesde
```

PINTAR EL AGUA

Pintar el agua es un proceso más o menos complicado, pero hay que atreversee con él. Para que pueda funcionar bien utilizaremos un sistema de normales más o menos como hicimos antes en el *bumpmapping*, de la siguiente forma:

```
Offsetx = agua [y][x] – agua [y+1]
[x]
Offsety = agua [y][x] – agua [y]
[x+1]
```

Lo cual medirá cambios en las coordenadas x e y; el color se calculará restando a 128 el *offsetx*. Resumiremos todo esto en el siguiente pseudocódigo.

```
Desde y = 1 hasta altura –1
        Desde x = 1 hasta ancho –1
                Offsetx = agua[y][x]
– agua[y+1][x]
Offsety = agua[y][x] –
agua[y1][x+1]
Color = 128 – Offsetx
Offsetx = Offsetx / 8
Offsety = Offsety / 8
Indexu = offsetx +x
Indexv = offsety +y
Pinta (back*color) >>8
        Findesde
Findesde
```

Para terminar, procesaremos todo lo anterior de la siguiente forma:

```
Desde j = 1 hasta fin
Pintar el agua
Calcular el nuevo agua
Cambiar las paginas nuevo a viejo
Findesde
```

Con lo que ya tendremos lista nuestra completa rutina. Y seguro que el resultado será impresionante. Como veis, la codificación de este pseudocódigo es bastante sencilla. Así que poned manos a la obra y a ver qué tal os sale.

J. RODRÍGUEZ



HIT PARADE

Participa en nuestro Hit Parade con una postal indicando tus tres juegos favoritos...

PC PLAYER -Hit Parade-

C. Aragoneses 7

28108 Alcobendas (MADRID)

1 = Commandos



Ya va por su tercer mes en cabeza, y no es para menos. La mejor estrategia del momento, acción a raudales y además es... castizo.

2 = Unreal



Ha desplazado a otros arcades del género, pues posee un excelente *engine* que hace de sus escenarios una auténtica "gozada".

3 N Expediente



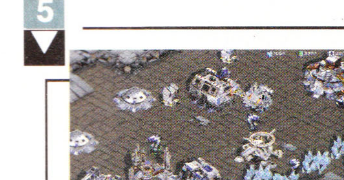
La serie de televisión del momento, después de visitar la pantalla grande se ha introducido en los PCs... Y de qué manera.

4 N Larry´s Casino



El audaz Larry se ha metido a regentar un casino, en el que puedes probar tus mejores dotes con la diosa Fortuna.

5 ▼ Starcraft



Sigue descendiendo, en beneficio de otros títulos nuevos, pero mantiene una posición acorde con la excelente estrategia que nos presenta.

LOS MÁS VENDIDOS

A continuación te mostramos los diez programas para los PCs más vendidos en la cadena de tiendas Centro Mail:

1. COMMANDOS
2. UNREAL
3. PC BASKET 6.0
4. COPA DEL MUNDO
5. STARCRAFT
6. REDLINE RACER
7. F-22
8. FORSAKEN
9. MONKEY ISLAND 3
10. SEVEN KINGDOMS

Ganadores del HIT PARADE nº 39

- ALBERTO GOMIS SALVADOR (Muchamiel, ALICANTE)
- ANTONIO RUIZ (MADRID)
- BORJA LIMA CARRASCO (Bayona, PONTEVEDRA)
- DAVID RIOJA REDONDO (Alcalá de Henares, Madrid)
- CARMEN ÁLVAREZ DELGADO (Carmona, SEVILLA)



¡ MÁNDANOS YA TUS TRUCOS !

Como todos los números te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Puedes colaborar con nosotros.

Si tienes un buen truco no dudes en enviarlo:

PC PLAYER -TRUCOS MAIL-

C/ Aragoneses,7 Madrid 28108

e-mail: pcplayer@towercom.es



DEER HUNTER

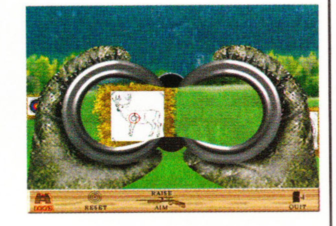
El "simulador de caza de ciervos" cuenta con unos cuantos trucos que te harán la vida bastante más sencilla. Por ejemplo, para atraer a un ciervo rápidamente, prueba a llamarlo berreando una sola vez, choca los cuernos tres o cuatro veces y vuelve a berrear dos veces más. En poco tiempo aparecerá un nuevo ciervo.

Otra posibilidad es teclear los siguientes códigos mientras estás en la pantalla del mapa, aunque cada pieza que caces aparecerá, dentro de la sala de trofeos, marcada como truco:

dhbambi: Los ciervos aparecen más grandes en el mapa.

dhdoeinheat: Atraes a los ciervos fácilmente.

dhstealth: Los ciervos ni te ven, ni te huelen.



COMMANDOS: ENEMY´S BEHIND THE LINES

Como acompañamiento a la última entrega del "A Fondo" de **Commandos: Behind the lines**, de los chicos españoles de Pyro Studios, aquí tienes estos bonitos comandos, valga la redundancia, de teclado que te ofrecen muy diferentes posibilidades. Para acceder a los mismos, deberás teclear 1982GONZO durante el juego y pulsar las siguientes teclas:

CONTROL+I: Te otorga invencibilidad.

CTRL+MAYÚSCULAS+N: Acaba la misión en curso.

MAYÚSCULAS+V: Marca el usuario.

MAYÚSCULAS+X: Mueve el comando seleccionado hasta la posición en la que se encuentre el ratón en ese mismo momento.



REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN

La segunda entrega de las aventuras de los "palurdos" norteamericanos del divertido **Redneck Rampage,** de los chicos de Interplay, también cuenta con unos cuantos códigos bastante útiles, los cuales deberás teclear durante el desarrollo del juego. Agárrate a ellos y enfréntate a las gallinas...

RDHOUNDDOG: Modo Dios.

RDELVIS: Igual que el anterior.

RDALL: Te da todos los objetos, armas y llaves.

RDGUN: Todas las armas.

RDINVENTORY: Todos los objetos en tu poder.

RDMIKAEL: Igual que el anterior.

RDKEYS: Todas las llaves.

RDGREG: Conseguir el bote que hay.

RDMEADOWxyy: Salta al nivel yy del episodio x, donde x es 1 ó 2 y los niveles van del 1 al 7.

RDITEMS: Te da todos los objetos que hay.

RDSHOWMAP: Muestra todo el mapa.

RDJOSEPH: Te da la moto.

RDAARON: Se trata del modo champiñón.

RDWOLESAGLE: Modo borracho.

RDKFC: Modo gallina.

RDNOCHEAT: Desactiva todos los trucos.



DESCENT FREESPACE

Si quieres acabar con los Vesudan, nada mejor que utilizar los códigos de *debug* que se mantienen en la versión final de este simulador espacial. Para activar el modo especial, teclea www.volition-inc.com. Luego mantén pulsada la tecla que está sobre el TABULADOR y escribe la combinación; para desactivarlos, vuelve a presionarla.

C: Manda un mensaje a los enemigos que tengas.

MAYÚSCULAS+C: Cambia los contadores de todas las naves.

K: Mata el objetivo.

ALT+MAYÚSCULAS+K: Daña al objetivo un 10%.

MAYÚSCULAS+K: Destruye el subsistema seleccionado.

ALT+K: Te daña a ti mismo un 10%.

I: Invulnerabilidad.

MAYÚSCULAS+I: Le otorga invulnerabilidad total al objetivo que está en juego.

O: Cambia totalmente la física del programa.

W: Infinitas armas.

MAYÚSCULAS+W: Infinitas armas para todos.

G: Marca los objetivos primarios como conseguidos.

MAYÚSCULAS+G: Marca los objetivos secundarios.

ALT+G: Marca los bonus como conseguidos.

0: Cambia el arma primaria hacia delante.

MAYÚSCULAS+0: Cambia el arma primaria hacia atrás.

9: Cambia el arma secundaria hacia delante.

MAYÚSCULAS+9: Cambia el arma secundaria hacia atrás.

R: Rearma al objetivo.





TAMAGOTCHI

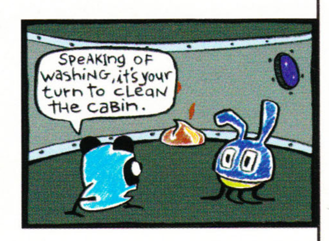
Aunque muchos ya conocéis el truco de meter al Tamagotchi en el "Centro de Cuidados" y adelantar el reloj de Windows para que crezca más rápido, os ofrecemos una rápida guía para obtener algunos personajes.

Para conseguir a *Mametchi* (el bicho azul con orejas) o *Mimitchi* (el bicho blanco con orejas) deberás disciplinarlo todo el rato y no llamarle la atención nunca. Para lograr a *Ginjirochi* (bicho azul con pelo) o a *Poochitchi* (el perro) llámale la atención una vez, pero no lo disciplines.

Si quieres ver a *Masktchi* (el mapache) o a *Zuccuchi* (el bicho con piernas y grandes orejas), nunca deberás disciplinarlo cuando lo necesite, al contrario: tendrás que regañarlo cuando no debes. Para *Kuchipatchi* (bicho verde con pico) o *Hashizotchi* (bicho rosa con labios amarillos) deberás disciplinarlo todo el rato, pero tendrás que cuidarlo mal.

Ahora les toca el turno a *Nyrotchi* (la serpiente roja) y *Kusatchi* (la flor), a los que deberás tratar como a *Gingirotchi* o *Poochichi*, pero llamándoles la atención. Para *Tarakotchi* (bicho con labios purpuras) o *Takotchi* (el bicho con una antena en la cabeza), llámales la atención, pero nunca los disciplines.

Para finalizar, para conseguir a *Bill* o a *Zachi* (los dos personajes secretos), deberás conseguir a *Masktchi* o a *Zuccuchi* y mantenerles vivos hasta el final.



WARGAMES

Este juego de estrategia en tres dimensiones de la compañía Accolade cuenta con unos cuantos códigos a los que podrás acceder en el modo de un solo jugador pulsando la tecla T y escribiendo el correspondiente o presionando una de las teclas de función, desde la F1 hasta la F4. Los únicos trucos que pueden servir para el modo multijugador son los tres primeros de esta lista:

eyeofgod: Permite niveles extra de *zoom* dentro de máquinas que tengan un bajo rendimiento.

saladtossed: Permite elegir cualquiera de los niveles.

morningafter: Acaba el nivel en curso.

twobyfour ?: Construye la unidad ? (por ejemplo, twobyfour dragoon).

hermes: Aumenta, con el dios mensajero, la velocidad de construcción.

donkeys: Construye misiles.





COMMANDOS: Última entrega

Por fin este mes os ofrecemos las últimas misiones del genial programa del sello Pyro Studios, que tantos quebraderos de cabeza nos ha dado a todos durante estos tres meses.



Después de innumerables horas delante del ordenador, podemos presumir de haber acabado este complicado juego, no sin multitud de rabietas y ganas de no volver a coger el ordenador en meses. A pesar de todo, nos hemos quedado un poco vacíos al finalizar **Commandos** y no podemos por menos que quitarnos el sombrero ante el trabajo de los chicos de Pyro. Esperamos que sus esfuerzos sigan caminos, como mínimo, similares.



15.- EL FIN DEL CARNICERO (V9WDN)

26 de abril. De Gaulle entra victorioso en París, liberándolo. Uno de los altos mandos nazi en Francia, Helmut Scheleper, conocido como "el Carnicero", ha huido. Tu misión será acabar con él antes de que llegue a Berlín, pues tiene una lista de nombres de componentes de la resistencia francesa.

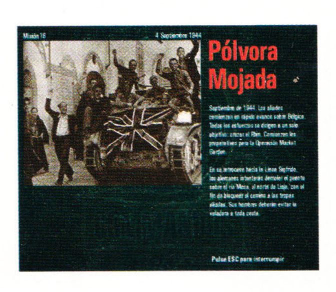
Tu comando está compuesto por cuatro hombres: el francotirador, con únicamente cuatro balas, el marine, el conductor y el espía, que esta vez aparece sin su traje. Lo más aconsejable es iniciar tu camino hacia la calle izquierda para, una vez allí, ascender hasta el norte, donde en una terraza está el traje de oficial nazi para el espía. El único peligro real es la patrulla de cinco, que hay que evitar a toda costa.

A tu favor debo decir que su patrulla es muy larga y no será difícil esconderse cuando se acerquen a la zona donde estés. Esto te dará la oportunidad de acabar con los soldados que están solos, siempre utilizando al espía para esconder sus cuerpos. Es lento, pero como no dispones del boina verde no te queda otro remedio.

La fuente ofrece una buena protección frente al SDKFZ. Hay un instante en que los soldados que vigilan la cornisa no prestan atención al traje. No trates de matarlos: simplemente coge el traje, pues con él tendrás la seguridad de no ser descubierto. Una vez conseguido, se simplifican bastante los objetivos. Deberás subir por la última calle a la izquierda con tu comando, eliminando todos los guardias que aparecen en tu camino, siempre con la ayuda del espía para formarlos y del marine para matarlos silenciosamente. La alarma provocaría que el objetivo fuera evacuado.

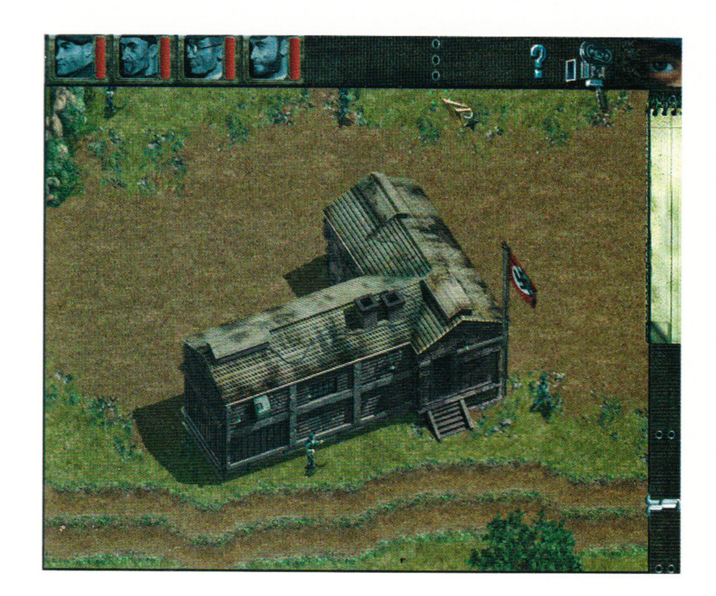
Con algún guardia en las alturas no te quedará otro remedio que utilizar al francotirador. De todas formas, selecciona muy bien tus blancos, ya que una bala está destinada al objetivo y por lo tanto sólo te quedan tres libres. Además, ten en cuenta que esos blancos no deben ser descubiertos por el enemigo.

Utilizando el tranvía como escondite cuando pasa, colocarás al francotirador escondido en la puerta de entrada al cuartel esperando que salga el Carnicero. Mientras, también puedes ir preparando al conductor en el camión de combustible con el que posteriormente destruiréis el cuartel general. Una vez conseguidos ambos objetivos, saltarán todas las alarmas y es vital salir lo más rápido de allí robando el camión situado en el cementerio y escapando por la parte nordeste del mapa.



16.- PÓLVORA MOJADA (P9IPY)

Septiembre de 1944. El avance aliado hacia Bélgica es cada vez más rápido. El objetivo es cruzar el Rhin. A la operación se le denomina Market Garden. En su huida, el ejército alemán pretende volar ciertos puentes para frenar el avance aliado. Tu misión será evitar la voladura del puente del río Mosa.



Tu comando está compuesto por tres hombres: el francotirador, con cinco balas, el marine y el espía, que deberá conseguir el traje de oficial nazi. Éste será tu primer objetivo, pues en la casa situada más al este se encuentra dicho traje. Lo mejor es que vayan sólo el espía y el francotirador a por él. Si lo haces con la suficiente habilidad, no tendrás que eliminar a muchos soldados enemigos, aprovechando incluso el tren para esconderte. No es muy difícil conseguirlo.

Procura gastar las mínimas balas del francotirador, pues más tarde te hará falta, como mínimo, una de ellas.

El marine es mejor llevarlo buceando a través de todo el escenario, dejándolo entre las dos islas donde están los zapadores enemigos a la espera de que lleguen sus compañeros. Con ayuda del espía colocarás al francotirador en un escondite donde no sea visto, pero donde tenga visión del puente donde están las cargas para volarlo.

El espía entonces cruzará el puente para colocarse justo a la espalda del zapador situado más al oeste. Una vez estén tus hombres en posición, llega la parte más complicada de la misión. Hay cuatro zapadores que se vigilan unos a otros y en cuanto vean algo extraño volarán el puente sin más dilaciones. Por ello, los movimientos siguientes tendrás que realizarlos con la mayor coordinación y brevedad posibles.



Del zapador que está más al oeste, como hemos dicho, se ocupará el espía. A los dos que hay en la isla central debe eliminarlos el marine e inmediatamente sumergirse en el agua para que no acaben con él. El último zapador correrá a explotar su carga; deberás eliminarlo con el francotirador, que inmediatamente echará cuerpo a tierra para no ser descubierto. Una vez muertos todos los zapadores podrás huir, intentando que sea lo más rápido posible, con el camión que aparecerá en el sudeste del mapa.



17.- ANTES DEL AMANECER (HTIM3)

A pesar del fracaso de la operación Market Garden, los aliados siguen su empuje hacia el Rhin. En una pequeña ciudad sin liberar en Francia está prisionero el jefe de la resistencia, Claude Gilbert, y sus colaboradores. Van a ser ejecutados al amanecer; tu misión será liberarlos.

Cuentas con tres hombres: el boina verde, el marine y el espía, que ya aparece con el traje de oficial nazi. Esta misión es la más sencilla de las que tratamos en este número. Lo primero que debes hacer es ir hacia el norte, pues antes de rescatar a los prisioneros hay que dejar la zona de escape limpia de presencia enemiga. Con el boina verde, que podrá escalar el muro del puente móvil, y el espía podrás eliminar a los dos guardias que hay en el puente. Tendrás que hacerlo con la pistola de ambos. No te preocupes si te descubren al espía; si eliminas rápidamente a los guardias, podrás colocarte inmediatamente el traje adecuado.

Una vez cruce todo el equipo el puente, se accederá al siguiente, él más grande. Obligando a formar a los soldados con el espía, los eliminarás con el boina verde y, si es necesario, la ayuda del marine. Donde debes guardar silencio es en la parte más al norte después del puente, pues allí hay una garita de donde podrían salir más soldados a la mínima señal de alarma de sus compañeros.

Una vez liberada la zona, no pienses en entrar al recinto donde están los prisioneros por la entrada principal, ya que está plagada de torretas con nidos de ametralladoras que te descubrirán y eliminarán inmediatamente.

Entra solamente con el espía para abrir la puerta que está más al norte. Por allí entrará el boina verde, que eliminará a todos los guardias con la ayuda del espía. Una vez sin guardias, liberaréis a los prisioneros y huiréis en un camión aliado por la parte nordeste previamente liberada.





18.- LA FUERZA DE LAS CIRCUNSTANCIAS (KSOXT)

El 16 de diciembre de 1944, Hitler despliega una nueva operación secreta. Tropas alemanas de reserva rompen las defensas aliadas en la zona de las Ardenas. Con el objeto de cortar el rápido avance enemigo, debes volar el puente sobre el río Mosa, irónicamente el mismo que tuviste que defender antes.

Tu comando está compuesto por cuatro hombres: el boina verde, el marine, el conductor y el zapador, que debe buscar las cargas explosivas. Sin embargo, la dificultad de la misión será conseguir robar el tanque que está situado en la parte oeste del mapa. Una vez conseguido este objetivo, el resto será prácticamente un camino de rosas.

Para llevar al conductor hacia el tanque tendrás que cruzar el río, por lo que tu primer objetivo será robar la lancha que hay en una pequeña isla en el centro del mismo. Tendrás que ayudar al marine a llegar hasta el río, donde puede bucear. Procura eliminar sólo a los enemigos imprescindibles y esconderte usando las ruinas, el tren y las casas cercanas, ya que si eres descubierto saldrán muchos guardias que prácticamente te obligaran a reiniciar la misión. Además, tienes que prestar especial atención a la ruta que sigue el SDFKZ.

Una vez esté el marine en el agua, él solo tendrá que eliminar a los guardias que protegen el bote. Mátalos poco a poco, volviendo a sumergirlo cuando veas que pueden descubrirlo. En este caso no debes preocuparte de los cadáveres en esa zona: nadie oirá la alarma en el caso de que la den. Una vez robado el bote, vuelve a por el resto del comando cruzándolos por la parte más al norte del río.

El tanque está en una situación bastante comprometida: hay que cruzar todo el campamento para robarlo. Sin embargo, de nuevo tendrás multitud de casas donde esconderte, por lo que procura eliminar sólo los enemigos imprescindibles y esconderte de las



patrullas, que serán las que inevitablemente den la alarma. Los dos últimos guardias que vigilan el tanque tendrán que ser eliminados con arma de fuego, pero rápidamente tu comando entrará en el tanque, con lo que los enemigos que salgan por la alarma durarán poco vivos.

Procura eliminar rápidamente al otro SDFKZ situado en las cercanías del puente, que es él más peligroso. Una vez hayas limpiado la zona de enemigos, sobre todo a lo largo del puente, no tendrás más que ayudar con el marine al zapador para que recoja las cargas situadas en una isla debajo del puente, colocarlas y huir por la parte sudeste del mapa.



19.- LA HORA DE LA REPRESALIA (TFCWB)

Enero de 1945. Francia está completamente liberada. Mientras, el ejército rojo ha puesto pie en Varsovia y su próximo objetivo es Berlín. Los cohetes V2 son la última esperanza del Fuhrer. Un vuelo de reconocimiento ha localizado un centro de lanzamiento de los V2 al oeste de Bremen. Tu misión será destruirlo antes de que sean lanzados los cohetes.

Cuentas con cuatro hombres: el boina verde, el marine, el francotirador, con siete balas, y el zapador, con dos bombas a distancia. La misión es realmente complicada y cuesta realizarla silenciosamente. El camino que hemos utilizado empieza por eliminar al guardia más al oeste para colocar una carga con el zapador en la esquina del garaje donde está el tanque.

Antes de hacerla explotar, llevarás al zapador con el francotirador y el boina verde a la mina de carbón donde hay una garita. Eliminarás a todos los guardias utilizando al francotirador únicamente para los más inaccesibles.

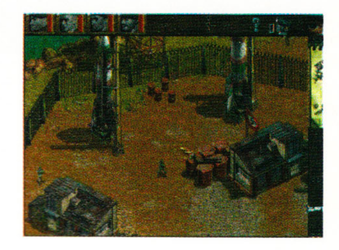
Una vez liberada la zona colocarás otra carga en la garita. Haz explotar ambas a la vez, librándote tanto de los enemigos que saldrían al darse la alarma como del propio tanque.











Es mejor no usar la vagoneta para cruzar el puente, pues el búnquer te localizaría y sus ametralladoras son temibles. Pasando tu comando cuerpo a tierra, podrás esquivarla sin dificultad. Una vez en las afueras de la base, los soldados hacen guardia individualmente. Con el boina verde no será difícil hacerlos desaparecer. Antes de entrar hay que eliminar al perro, que tiene una zona de visión muy grande; hay que tener mucho cuidado, pues rápidamente dará la alarma. Si has guardado una bala del francotirador, debes usarla contra éste antes de entrar.

El resto es sencillo, ya que no hay patrullas y no te será difícil coger la espalda de los soldados y esconder sus cadáveres para que no se dé la alarma. Al haber gastado las dos cargas explosivas, no hay más remedio que usar los barriles, que el boina verde se ocupará de colocar en la base de los cohetes.

De nuevo tendrás que hacer las cosas de forma rápida y coordinada. Coloca tu comando lo más alejado que puedas al sur de los cohetes, pero que puedan disparar a los barriles. Una vez exploten, corre con todos hacia la barca de huida.

Tendrás que pasar por una torreta con nido de ametralladoras que no se puede eliminar. El truco será pasar lo mas rápido posible hacia la barca. Aunque recibas algún disparo, no te preocupes demasiado: con la suficiente velocidad tus hombres sólo recibirán alguna herida. Huye en el bote hacia el nordeste.



20.- OPERACIÓN VALHALLA (DDKW1)

El ejército soviético ha entrado en la Prusia oriental. El fin del tercer Reich es ya inminente. Sin embargo, un teletipo secreto ha descubierto que un espía nazi ha robado los planos de la bomba nuclear. Tu misión es entrar en la fortaleza donde están dichos planos y poner fin a esta última amenaza que se cierne sobre el mundo.

En esta última misión han querido dar una dificultad tremenda para no dejar a nadie con mal sabor de boca. Te aseguramos que no te decepcionará; para acabarla tendrás que eliminar a más de cien enemigos, con lo que puedes suponer el tiempo que le tendrás que dedicar. El comando está compuesto por todos los personajes que han aparecido: el boina verde, el marine, el zapador, el conductor, el espía y el francotirador con cuatro balas.

Para superar la misión necesitas grandes dosis de paciencia, pues requiere mucho para ser terminada. Lo primero que tendrás que hacer es escalar el muro próximo al boina verde con él mismo. Debe eliminar por la espalda a todos los enemigos que se encuentran cerca de la fortaleza. Después, bajando las escaleras, accederá a la parte del muro exterior que se puede recorrer a pie y, agachado, se acercará a los soldados enemigos. Sólo se levantará para eliminarlos cuando no lo vean desde abajo.

Al llegar a la parte del muro donde está el interruptor que abre la verja, deberá bajar la escalera para activarlo y permitir la entrada al recinto del marine. Éste y el boina verde eliminarán silenciosamente a los soldados que están haciendo prácticas de disparo en el campo de tiro. También pueden seguir el resto del muro para acabar con algún soldado más. Éstos vigilan hacia el exterior, por lo que no es difícil cogerles la espalda.

Una vez que no puedan seguir avanzando, será la hora de pensar en introducir al resto del comando en el recinto. La única manera que hemos encontrado es utilizar al francotirador para eliminar a los cuatro soldados que hacen guardia en una de las puertas. Esto dará la alarma, por lo que saldrán más soldados. Deja que salgan con tu grupo escondido y observa las posiciones que cogen a lo largo del castillo. El resto es complicado, pero sólo requiere paciencia para eliminar a todos los soldados.

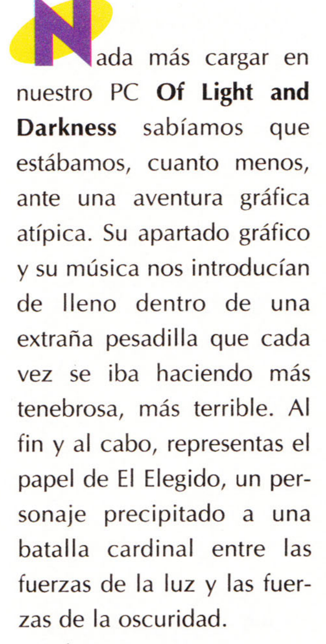
No olvides primero limpiar la zona donde está el traje de general nazi para que, al cogerlo, el espía facilite la labor. Tampoco insistas en robar el tanque antes de haber liberado prácticamente la zona de enemigos, ya que está en una posición muy complicada para entrar silenciosamente. Una vez consigas eliminar toda la amenaza, utilizarás el tanque para destruir los V2 y el zapador usará su única carga para destruir el castillo.

El tanque servirá para huir por la carretera que va al sudoeste. La clave de la misión está en la paciencia y en que seas descubierto lo más tarde posible, cuando vayas a introducir todo tu comando en la fortaleza.

L. Martínez

OF LIGHT & Darkness

La extraña aventura gráfica de los chicos de Interplay nos sumerge en un ambiente tétrico más propio de nuestras peores pesadillas. Además, incluye algunas novedosas aportaciones al género que lo convierten en un programa muy distinto y original.



Nada más cargar en nuestro PC **Of Light and Darkness** sabíamos que estábamos, cuanto menos, ante una aventura gráfica atípica. Su apartado gráfico y su música nos introducían de lleno dentro de una extraña pesadilla que cada vez se iba haciendo más tenebrosa, más terrible. Al fin y al cabo, representas el papel de El Elegido, un personaje precipitado a una batalla cardinal entre las fuerzas de la luz y las fuerzas de la oscuridad.

Además, vas a encontrar una aventura en tiempo real, con lo que para conseguir tus objetivos debes tener en cuenta el paso del tiempo, el correr del Reloj del Juicio Final, pues si llega a su fin será el de la humanidad. Todo un reto, sin lugar a dudas.

Para más desgracias, los tres niveles en que está dividido el juego, más el final en la isla Oscura con el enfrentamiento al Señor Oscuro, no son exactamente iguales, ya que la distribución de los objetos cambia drásticamente.

Incluso después de salvar un juego y volverlo a cargar cambia; es aconsejable grabar la partida en momentos poco comprometedores.

Tu misión la desarrollarás en el Pueblo de los Malditos, un lugar sin localización ni en el espacio ni en el tiempo de la vida conocida. Allí se te anuncia el principio de un juicio, "el pueblo contra Gar Hob, Señor Oscuro del Octavo Milenio"; tú representas a ese pueblo. En el centro de la villa maldita está la temida esfera con sus siete estrellas que amenazadoramente te indica el discurrir del tiempo hacia el final de la vida conocida. Entremos en materia de cómo evitar tal desastre.

Los tres niveles de juego se desarrollan en el mismo escenario, el Pueblo de los Malditos. Sin embargo, algunas zonas no podrás visitarlas hasta llegar a los niveles superiores. Para evitar el Apocalipsis, tienes que redimir las 32 apariciones del Señor Oscuro antes de que se termine el tiempo de que dispones. Cada aparición esta asociada a un Dispositivo Apocalíptico: un pecado y una estrella de un color.

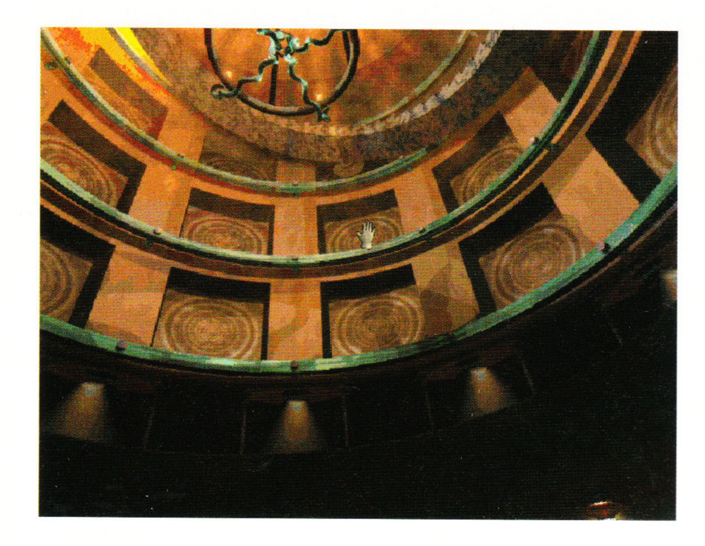


Para redimir una aparición no tienes más que descubrir qué pecado cometió en el pasado y así conocer qué artefacto y qué estrella conseguirán su redención. Cuando redimes todas las apariciones de un nivel pasas al siguiente. Todos los útiles que puedes conseguir aparecen de una forma aleatoria, por lo que no es imposible contaros dónde conseguirlos. Sin embargo, podemos daros pistas que os ayuden a realizar más rápido vuestra labor.

Para moveros rápidamente por el pueblo es muy recomendable tener siempre delante el mapa que aparece en las instrucciones, ya que en él se muestran todas las conexiones posibles entre salas y encontraréis fácilmente los caminos más rápidos para avanzar. El uso de la opción del juego "Free Tour" permite explorar el pueblo sin la









presión del paso del tiempo. Es muy recomendable utilizarla en las primeras partidas para coger el dominio necesario del juego.

El Pueblo de los Malditos está dividido en siete Dispositivos Apocalípticos y Siete Salas de los Siete Pecados Capitales, lugares donde encontrarás las apariciones. Tampoco es mala idea llevar unos pequeños apuntes de lo que nos encontramos en cada sala por lo que te comentamos más adelante. Los tres tipos de objetos que están a tu disposición son, en primer lugar, las esferas de luz, fuentes energéticas para destruir las apariciones y que cuando se gastan vuelven a aparecer en el mismo lugar donde las recogiste.

Con los trasportales se consigue ahorrar tiempo para viajar de un lugar a otro e incluso llegar a lugares inaccesibles sin ellos. Al utilizarse se quedarán en el lugar donde los hayas activado. Ahora podrás comprender la utilidad de unos breves apuntes. Serán increíblemente útiles cuando en el nivel tercero te persiga una aparición y quieras huir de ella. Los artefactos se encuentran en los Dispositivos Apocalípticos. Al recogerlos la aparición asociada te perseguirá, con lo que conocerás su máscara correspondiente. Algunos también sirven como llaves para algunas estancias.

Dado que el juego está en inglés y a muchos os será complicado entender las pistas, o simplemente porque queráis avanzar más rápido, os ofrecemos una tabla con todas las apariciones con sus artefactos y pecados asociados, facilitando mucho la labor.



NIVEL UNO

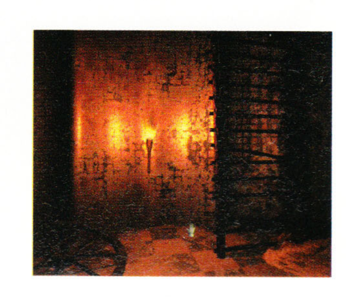
Hay nueve apariciones a las que hay que redimir en cualquier orden. Sólo podrás usar dos Salas de los Pecados, con lo que no tendrás que viajar en exceso y por lo tanto no perderás el precioso tiempo. Aun así, el reloj corre mucho más despacio que en los niveles superiores.

Una vez localizado el artefacto que se asocia a una aparición determinada (consultar la tabla), no será difícil encontrar el color asociado con las esferas para conseguir su redención, ya que el nivel se encuentra literalmente plagado de ellas. Recuerda que, como se indica dentro del libro de instrucciones, se pueden combinar las esferas para obtener distintos tipos de color.

NIVEL DOS

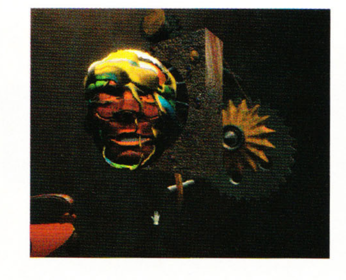
Dentro de este nivel serán doce las apariciones que hay que redimir. Además, hay nuevas estancias que recorrer, con lo que el nivel nos ocupará bastante más tiempo que el anterior. Utilizar la opción "Free Tour" es más que recomendable. Algunas de las salas que en el nivel anterior aparecían abiertas ahora necesitan un determinado artefacto para abrirlas. Cuando pinches en una puerta te indicará qué necesita para ser abierta. Una vez abierta permanecerá así siempre, por lo que no debes preocuparte más de ella.

Cuando logres redimir las apariciones el nivel no terminará ahí, sino que tienes que acceder todavía a la Sala de los Espejos. Allí encontrarás una pirámide que surge del suelo con una especie de hendiduras donde habrá que introducir determinadas esferas. Aun así, para este nivel no es importante ya que inmediatamente aparecerá Gar Hob, que nos enviará hasta el nivel Tres.











NIVEL TRES

Las novedades en este nivel son notables, con nuevos escenarios sorprendentes, como puede ser The Abyss. Por supuesto, el Reloj del Juicio cada vez va más rápido y nuestras acciones deben de ser lo más concretas posibles hacia un objetivo determinado para no despilfarrarlo.

Descubriremos artefactos en forma de calaveras con ojos de distintos colores. Es recomendable estar lo más lejos posible de ellos, ya que son artefactos de los Señores Oscuros de anteriores épocas y si te encuentran con ellos serás castigado de la forma más variopinta. Para conocer estos castigos te remitimos al libro de instrucciones, donde se describen a fondo.

A pesar de todo, no te quedará más remedio que coger una de las calaveras, pues es la llave de una de las puertas (recuerda que la misma puerta te lo dirá pinchando sobre ella). La estrategia que seguir es coger el artefacto, ir lo más rápido posible hacia la puerta para abrirla y después deshacerse de él inmediatamente. Una vez redimidas las apariciones al uso de los dos niveles precedentes, ve a la Sala de los Espejos para resolver una especie de acertijo en la pirámide que comentábamos en el nivel anterior.

Lo resolverás colocando las esferas de color en el lugar adecuado. Ese orden lo descubrirás a través de las famosas calaveras de las que te recomendábamos huir. Pinchando en ellas te darán la solución. Por desgracia, dado el mecanismo de juego, como ya os hemos comentado, no os podemos dar la solución del acertijo, ya que es completamente aleatorio y cambia de una partida a otra. Una vez colocadas las esferas sólo queda pinchar en la pirámide para acceder a la Isla Oscura, lugar de residencia de Gar Hob y última pieza para terminar el juego.

LA ISLA OSCURA

Entras en un lugar oscuro, que ya de por sí da mala espina. Lo primero que

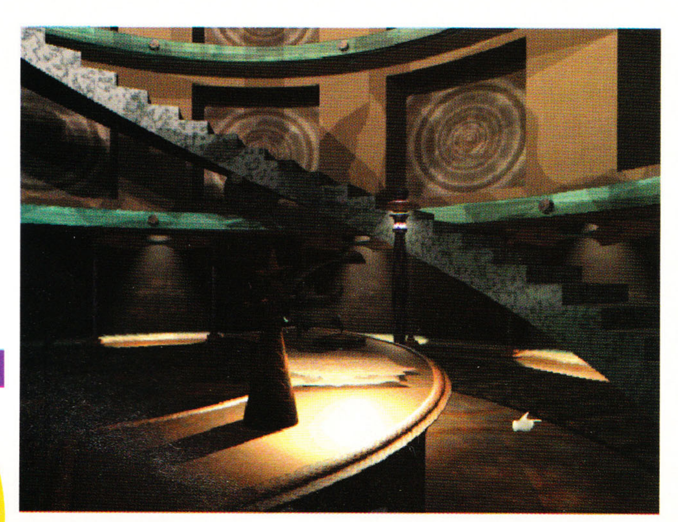
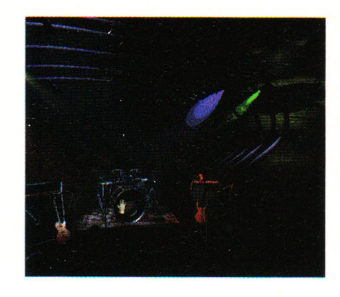


TABLA DE APARICIONES

APARICIÓN	ARTEFACTO	PECADO O SALA
Quechua	Calavera	Sala de Espejo-Isla Oscura
Raj	Hierro de Marcar	Envidia
Koobooragong	Piedra Redonda	Pereza
Wa No Te	Caballo	Lujuria
Amratus I	Calavera	Sala de Espejo-Isla Oscura
Heung Po	Trozo de seda	Pereza
Shaamra	Cincel	Envidia
Xuanchiquel	Cuchara	Gula
Cain	Calavera	Sala de Espejo-Isla Oscura
ShakemBen-jamin	Oveja	El Dorado-Nivel 3
Tirinia	Lazo de ahorcado	Lujuria
Osira	Flor	Ira
Admah Najeh	Calavera	Sala de Espejo-Isla Oscura
El Sinnombre	Ábaco	Avaricia
Tiplotezca	Corazón	Ira
Zanazca	Espejo	Envidia
Saman	Calavera	Sala de Espejo-Isla Oscura
Droessus	Guirnalda	Avaricia
Piankhy	Piedra Cuadrada	Pereza
Serguis Orata	Ostra	Gula
Alejandro Magno	Calavera	Sala de Espejo-Isla Oscura
Calígula	Daga	Nighty News-Nivel 3
Mani	Yin yang	Orgullo
Anka	Bandera pirata	Lujuria
Iván el Terrible	Espada	El Dorado-Nivel 3
Aleister Crowley	Cruz	Orgullo
María Antonieta	Monedero	El Dorado-Nivel 3
Dagmar Hirt	Escalpelo	Orgullo
Alfred Krupp	Cañón	Avaricia
Jimmy/Elvis	Guitarra	Pereza
Jhon Wayne	Máscara payaso	Ira
Carlos Marcello	Puro	Nighty News-Nivel 3







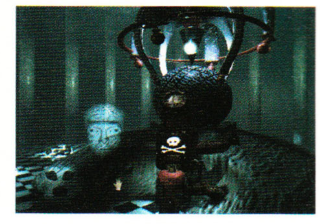


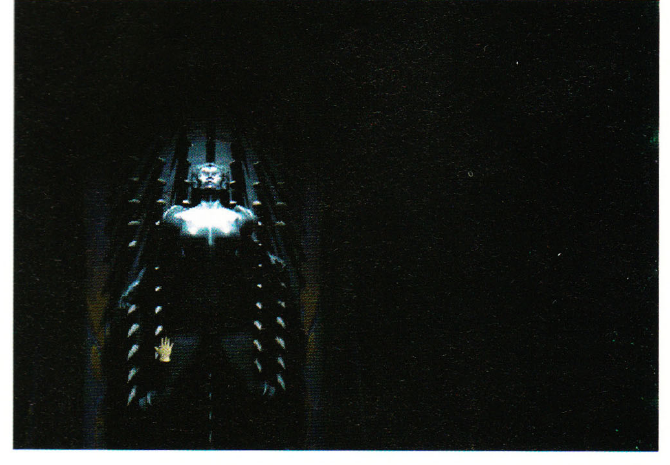
debes hacer es subir la escalera que hay en espiral y buscar el espejo. Es muy importante llevar en estos momentos la mayor cantidad posible de esferas de colores y trasportales, pues te serán de enorme utilidad a partir de estos momentos. Pulsando en él, te pedirá un artefacto que deberías poseer, pues lo necesitaste anteriormente para redimir una de las apariciones. Siendo así, aparecerás en la nueva Sala de los Espejos, concretamente el Abismo, que no es más que la residencia de los antiguos Señores Oscuros.

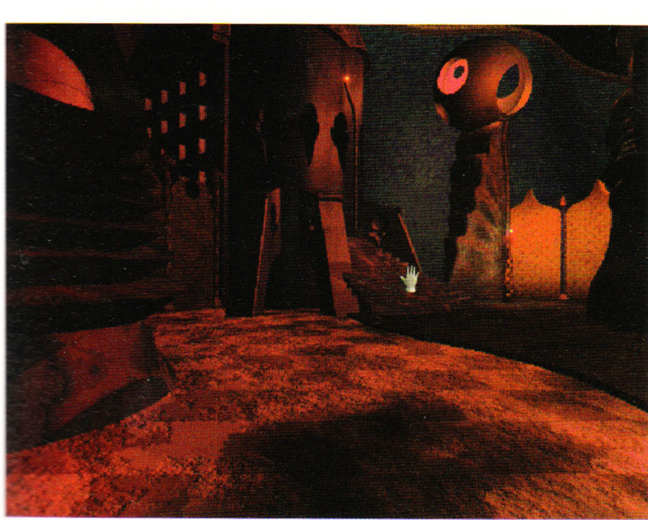
Volverás al Pueblo de los Malditos localizando el Dispositivo Apocalíptico donde se encuentra la calavera. Es posible que el dueño de la calavera, un Señor Oscuro, no te deje apoderarte de ella pero, como todas las apariciones, se pueden ahuyentar mediante luz blanca, para posteriormente hacernos con ella. Justo cuando los Señores Oscuros anuncien su presencia, con una risa o sonidos extraños, como gemidos o lloros (sea como fuere no serán difíciles de identificar), activa el trasportal que te permite acceder a la sala de los espejos. Si entonces pulsas la pirámide aparecerás en la Isla Oscura en la Sala de Espejos que le corresponde. Rápidamente, antes de ser castigado, selecciona la calavera y la esfera de color asociado, con lo que redimirás al Señor Oscuro.

Debes repetir la misma operación con cada uno de los Señores Oscuros. Al igual que la mayoría de los factores, estas apariciones serán aleatorias, con lo que no es imposible detallarlo paso a paso. Una vez redimidos todos, aparecerá a la derecha del espejo que activamos nada más entrar en la isla la Sala del Trono. Un nuevo acertijo similar al que resolvimos en la pirámide en la fase tres aparecerá ante nosotros. Los Señores Oscuros que has redimido son los que te darán las pistas necesarias para solucionarlo. La última pista saldrá de la boca del propio Gar Hob, dentro de la sala del trono. Una vez conocido el orden adecuado y colocando las esferas de color de acuerdo a ello, conseguirás redimir al temible Gar Hob, completando tu misión como El Elegido y liberando a la humanidad del temible Juicio Final.

L. MARTÍNEZ









SOS MAIL

Aunque a estas alturas ya debierais conocer todos nuestra dirección, aquí la teneis de nuevo...

PC PLAYER -SOS MAIL-
C/ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)
e-mail: pcplayer@towercom.es

Debemos decir que éste es el último mes de vuestro *Sosmailero* habitual debido al cambio de redacción, así que os dejaremos en otras manos a la hora de solucionaros vuestras cuestiones. Sabemos que os encantaba esta sección: os lo agradeceremos eternamente.

E-MAILS VARIOS

Tengo unas cuantas preguntas para vosotros. Me gustaría saber cuándo sale *Dune 2000* en Venezuela. Además, ¿sabéis si Nintendo tiene alguna consola nueva en preparación superior a la Ultra 64? Por otra parte, ¿cuántos son los fascículos dedicados a la programación de *Doom*?

Daniel Brito
dbrito@true.net

Dune 2000 **está ya a la venta en España. Desconocemos los planes de Westwood respecto a tu país. Respecto a lo de Nintendo, seguro que tiene algo en preparación, pero como siempre, estas cosas suelen ser ultrasecretas.**

En total, el libro de programación de ***Doom*** **se compone de doce fascículos.**

Estimados amigos:
Ante la cuestión del mes pasado respecto al CD, comentar que éste funciona perfectamente si en lugar de tener fuentes grandes, se pone Windows con una fuente pequeña.

Mario Fernández
mfpya@mailexcite.com

Muchas gracias por el consejo, que seguro que a muchos lectores les soluciona la vida con CDs de anteriores números. De todos modos, como podéis ver en este número, hemos cambiado la interfaz del CD como legado de la extinta redacción, la cual esperemos que os guste.

Hola: ¿Cómo instalo los ocho botones de un *joypad*?

Ezequiel Marcos Fidalgo
quito@infovia.com.ar

Todo depende del ***pad*** **que tengas, pero si tiene ocho botones debiera venir con un** ***driver*** **propio para Windows. Intenta buscarlo en la página web del fabricante de tu** ***joypad*****.**

Queridos amigos, he estado buscando tiendas que alquilen juegos en CD-ROM ya que mi bolsillo no es tan amplio como para comprarlos, y paso de piraterías ilegales. Me gustaría saber si es ilegal el alquiler de juegos en este formato, o si hay algún establecimiento o cadena donde pueda alquilar alguno.

Ángeles P. Redal
mpierar@nexo.es

Nos encanta que pases de piratería, ya que si todo el mundo fuera como tu, este sector iría bastante mejor de lo que va. En principio, alquilar juegos es ilegal en cualquier formato. En el caso de consolas, cadenas como Blockbuster llegan a un acuerdo con cada distribuidora para alquilar los juegos, ya que por cada alquiler pagan un canon. En este caso sabemos que disponen de juegos de consola, pero desconozco si hacen lo mismo con el CD-ROM. Respecto a Valencia, tu zona, lo mejor es que preguntes en las diferentes cadenas que encuentres, ya que a lo mejor ellas han llegado a ese tipo de acuerdos.

Hola, me gusta mucho vuestra revista y la sigo fielmente. Tengo una duda: necesito un *pad* nuevo que tenga ocho botones o más, y que cueste menos de 10.000 pesetas. Gracias.

David Blázquez Gayofa
illgner@hotmail.com

La verdad es que en este caso lo tenemos bastante claro. Si quieres un ***pad*** **con tantos botones, debieras comprarte el Microsoft Sidewinder, que es de lo mejorcito del mercado.**

Amigos, estoy desesperado. He cambiado de Windows 95 a Windows 98 y me encuentro con la desagradable sorpresa de que muchos de los juegos que antes ejecutaba sin ningún problema, ahora se cuelgan cada dos por tres minutos después de iniciarlos. En concreto, tengo problemas con *Tomb Raider* de Eidos, *Rebel Assault II* de LucasArts, o *Copa del Mundo 98* de Electronic Arts. Otros juegos como *Commandos* de Pyro Studios y *Red Alert* de Westwood me funcionan bien por el momento.
¿Cómo puedo, además, volver a mi antiguo y fiable Windows 95?

Jordi Arnal
arnal@interplanet.es

La verdad es que tu problema no nos ha pasado nunca, y no sabemos de nadie al que le suceda. Debieras consultar al servicio técnico de Microsoft. Respecto a lo de volver a Windows 95, no debieras tener problema si instalaste encima el 98, y le indicaste que te hiciera una copia de seguridad del sistema antiguo. Si no fue así, o la borraste, tendrás que quitar Windows 98 y perderás todo el registro anterior.

Os escribo para saber si Capcom va a sacar la segunda entrega de *Resident Evil* para PC y cuándo... También me gustaría saber cuándo sale *Tomb Raider III*, pues soy un fiel seguidor de las aventuras de Lara Croft. Por cierto, ¿qué pasa con la peli de tal videojuego? Para finalizar, ¿va a salir una segunda parte de *Myth* de Bungie?

José Sánchez Mendoza
vallepena@mx3.redestb.es

Según nos comentó un responsable de Capcom USA en el último E3 de Atlanta, estaban trabajando en la conversión a PC de *Resident Evil 2*, aunque no supo darnos una fecha de lanzamiento del producto. Respecto a *Tomb Raider III*, está ya a la vuelta de la esquina. De la peli todavía no se ha escogido ni a la actriz principal... así que todavía falta.

En efecto, los señores de Bungie están trabajando en la segunda entrega de Myth. Si te gustó este juego, podrás probar antes con *Tartan Army* de Eidos, que sigue las mismas directrices.

Ésta es la segunda carta que os escribo, ya que la otra me la contestasteis, no como hacen otras revistas. ¿Qué ha pasado con el fascículo del curso de *Doom* perteneciente al número 39? Al comprar la revista en el quiosco, éste no venia. ¿Vendrá con el próximo número?

Taolf-Rim
27107614@xaee.ub.es

¿Qué te pensabas? ¿Que no leemos vuestras cartas? Por supuesto que lo hacemos, y si no podemos contestar todas ellas es, sobre todo, por falta de espacio, ya que nos llegan bastantes cada día. Aun así, como hemos dicho al principio de la sección, es mi último mes como *sosmailero* oficial de la revista, así que las quejas si no se leen las cartas, se las dais al que venga el mes que viene.

Respecto a lo del fascículo perdido, hemos de decir que la redacción no ha sido en absoluto responsable de la desaparición del mismo. Seguro que ha sido algún duende malhumorado el que ha tenido que ver con ello... De todos modos, "supongo" que este mes irá con la revista.

JUEGOS DE TERROR

Me gustaría saber cuáles son ahora mismo los mejores juegos de terror, al estilo de *11th Hour*, y no como *Star Warped*, que es terrorífico, pero de lo malo que es... Por cierto, ¿cual es mejor, *The Need for Speed II* o *Daytona USA Deluxe*?

Patricio Martín
(MADRID)

Je, je, je, je... muy bueno tu comentario acerca del *Star Warped*... Pues la verdad es que ahora mismo no hay ningún juego bueno de terror, así que me quedaré, como siempre, con mi saga favorita: *Phantasmagoria* de Sierra. Respecto a lo otro, *NFS2*, sin lugar a dudas.

BLADE RUNNER

Ya sé que publicasteis en su día la solución de *Blade Runner* en la revista, pero me gustaría saber si pensáis publicar todos los finales alguna vez, y si no es así, al menos dónde puedo encontrarlos.

Paul Parareda Hue
(MADRID)

En principio no vamos a publicar el resto de finales, ya que lo que sacamos en su día fue el mejor final. De todos modos, lo mejor es que busques por Internet. Si estás muy interesado prueba en la siguiente dirección: *http://www.gamesdomain.com/*, pero ten en cuenta que está en inglés.

COMPILADOR DJGPP

Hola colegas. Estoy siguiendo el coleccionable acerca de programación de juegos 3D, y me gustaría saber cuándo vais a dar el compilador DJGPP y demás utilidades que mencionáis en los fascículos.

Adrián Martínez Barbudo
(MADRID)

Como ya os hemos comentado otras veces, no podemos incluir tales utilidades en nuestro CD-ROM al no tener permiso para ello. En esos mismos fascículos os dimos direcciones de Internet donde podéis conseguir tales utilidades, teniendo en cuenta que habrán sido actualizadas.

3Dfx

Tengo una tarjeta gráfica 3Dfx Monster, y mi problema es que algunos juegos válidos para esta tarjeta me funcionan incorrectamente, pues me van a saltos. Me gustaría saber el motivo de que se vean los gráficos de dicha forma.

Aprovecho la ocasión para sugerir un nuevo apartado en la revista, como es la opción de incluir alguna utilidad, aunque sea en versión shareware. En castellano, claro está.

Joaquín Aguilar Miñan
(ALICANTE)

Lo de la 3Dfx seguramente no sea más que un simple problema de *drivers*. Prueba a bajarte de Internet los últimos *drivers* que ofrece Diamond para la Monster (*http://www.diamondmm.com/*). Si no tienes Internet, en el CD-ROM de la revista incluimos los *drivers* y el Glide de la propia 3Dfx dentro del directorio UTIL.

Y hablando de utilidades, llevamos cuarenta números incluyendo diversas utilidades shareware en el CD-ROM de la revista dentro de ese mismo directorio, así que ya sabes dónde tienes que buscar la próxima vez. Aunque, como podrás comprobar, no es que estuvieran muy escondidas que digamos...

Respecto a lo de que éstas estén en castellano, eso no es tan fácil, ya que la mayoría (por no decir todas ellas) de las mismas están programadas más allá de nuestras fronteras.

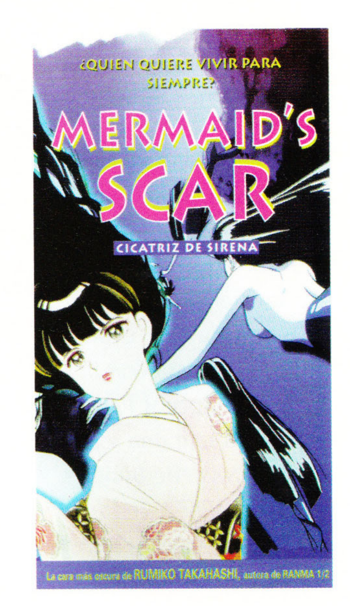
MERMAID'S SCAR
distribuidor: OTAKU VISION

Aunque al principio, en la redacción, por el contenido de la parte trasera de la cinta, llegamos a pensar que se trataba de la misma película que ya sacara Manga Video hace un par de añitos por estos lares (*El Mundo de Rumiko: El Bosque de la Sirena*), tras su respectivo visionado ha resultado ser una segunda entrega de la serie. En ella se retoma la historia tan magistralmente planificada por la autora nipona Rumiko Takahashi, más conocida en nuestro país por títulos tan entretenidos como Ranma 1/2.

Yuta y Mana, los dos protagonistas de la historia anterior, siguen su recorrido por Japón descubriendo que cada vez se les hace más difícil llevar su inmortalidad, ya que no es tan fácil perder tantos seres queridos a lo largo de los años. Como remedo intentarán ayudar a dos nuevos personajes: Masato y su madre Misa. La historia sigue las andanzas de ambos personajes.

El argumento es bastante curioso y los dibujos son bastante buenos, por lo que aunque no tengas la otra cinta, ésta por sí sola se deja ver bastante bien.

Quizás nos encontremos ante una cinta de *manga* un poquito blanda, pero no siempre es bueno ver peleas, combates, magias y seres deformes, como suele aparecer en el noventa por ciento de la producción de *manga* en las tierras de Japón.

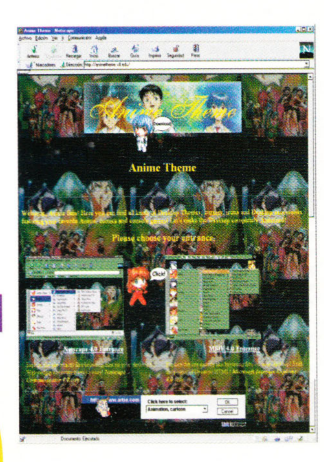




INTERNET

ANIME THEME
http://animetheme.vill.edu/

Los *Themes* son los Temas de Escritorio que se pueden aplicar a Windows a través de Microsoft Plus. Estos temas permitían personalizar aspectos como el fondo del Escritorio, los iconos, los protectores de pantalla e incluso los sonidos asociados al sistema. La mayoría de estos *themes* son gratuitos, ya que realmente no tienen nada especial y se pueden encontrar por Internet.



En Anime Theme, una interesante página de *manga* y *anime*, podrás encontrar una gran variedad de los mismos, organizados por personajes y series. Además, cabe destacar que en este web se ha usado profusamente el lenguaje Java, con lo que podrás ver muchos iconos en movimiento por la pantalla y acceder a las distintas páginas como si de tu propio Escritorio se tratase.



El efecto conseguido es bastante bonito y ayuda a que la información se encuentre bastante ordenada. Por cierto, está optimizado de manera diferente para Microsoft Explorer y Netscape Navigator, con lo que te aconsejamos que visites ambas versiones.



LIBROS DE NEKO: KATSUHIRO OTOMO

distribuidor: CAMALEÓN ED.



A estas alturas los chicos de Neko no nos suelen sorprender, ya que en cada número de su revista se van superando. Lo que no nos esperábamos era este libro basado en la figura de Katsuhiro Otomo, el creador del gran cómic *Akira*, uno de los clásicos indiscutibles del *manga*.

En él, con una maquetación realmente impresionante, podemos seguir al detalle la trayectoria del autor desde sus comienzos hasta nuestros días, a través de una serie de artículos que están muy trabajados en todos los sentidos.

Si a esto le añadimos que las ilustraciones de este genial dibujante empleadas han sido bastante bien escogidas, y que la lectura de los textos no se hace pesada, encontramos por unas 900 pesetas una obra de referencia bastante interesante. Es una pena que no hayan incluido más páginas a color (la mayoría son en blanco y negro), pero por el coste final del producto, encontramos que es un título imprescindible.



NEKO 43

distribuidor: CAMALEÓN ED.

Si arriba hemos comentado uno de sus libros, aquí tienes una pequeña referencia a la ultima entrega de la revista **Neko**. En este número, además de secciones habituales como Noticias, Tankoubon o Multimedia, encontramos un gigantesco reportaje acerca de nuevos trabajos del autor del sobrevalorado *Dragon Ball*, Akira Toriyama: Kajika y Cowa.





Además, resulta muy interesante el reportaje que está dedicado a las novedades veraniegas de *anime* en Japón, y las referencias cortas a diferentes títulos que van a salir publicados más acá de nuestras fronteras.

DOKAN 5

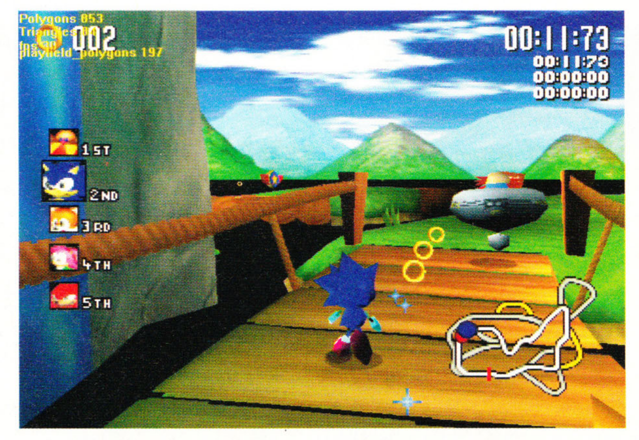
distribuidor: ARES INFORMÁTICA

Nuestra revista *manga* multimedia favorita este mes, aparte de su interesante CD que no te debes perder bajo ningún concepto, incluye tres reportajes bastante interesantes acerca de tres series punteras en Japón: *Flame of Recca*, *Battle Athletes Daindukai* y *Vampire Hunter*. Este último te sonara más, si te recordamos que está basado en la máquina recreativa de Capcom del mismo nombre, que en Europa llego como *Darkstalkers*. A esto añádele sus secciones habituales y encontrarás un número muy interesante.





PRÓXIMO MES



Sega tiene preparada una sorpresa para el mes que viene en forma de nueva conversión de uno de los juegos de consola de la fantástica mascota de pelo erizado, Sonic. El puercoespín azulado regresa a la acción junto a sus amigos en un divertido programa de carreras del que os daremos más referencias el mes que viene, en la que hasta este momento ha sido vuestra revista favorita.



DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº Castellana 52, 6ª
28046 MADRID
TF. 91 561 01 97

COKTEL ED.
Avda. Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 MADRID
TF. 91 383 24 80

E. ARTS
C. Rufino González 23 bis
28037 MADRID
TF. 91 304 70 91

ERBE / ANAYA
C. Juan I. Luca de Tena 15
28027 MADRID
TF. 91 393 88 00

FRIENDWARE
C. Rafael Calvo 18
28010 MADRID
TF. 91 308 34 46

INFOGRAMES
C. Zurbano 73, 4º Int.
28010 MADRID
TF. 91 442 62 63

NEW SOFTWARE
C. Pedro Muguruza 6, 1º
28036 MADRID
TF. 91 359 29 92

PROEIN, S.A.
C. Velázquez 10, 5º
28001 MADRID
TF. 91 576 22 08

PSYGNOSIS
C. Ochandiano 6, 2º
28023 MADRID
TF. 91 372 89 38

SEGA
C. Playa de Liencres 2, Ed. 3
28230 Las Rozas, MADRID
TF. 91 631 50 00

UBI / GUILLEMOT
Ctra. de Rubí 72-74, 3ª
08190 Sant Cugat, BARCELONA
TF. 93 544 15 00

VIRGIN
C. Hermosilla 46, 2ºD
28001 MADRID
TF. 91 578 13 67

¿Cuántas cosas puedes comprar con 200 pesetas?


Varios disquettes


Dos cafés

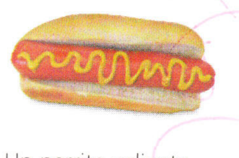

Tres panes



Una bolsa de palomitas


Dos rosquillas


Tres o cuatro lápices


Un perrito caliente


Una bombilla

... Y, ¿cuántas revistas de informática puedes comprar por menos de 200 pesetas?



¡Sólo una!





ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM



Y ADEMÁS

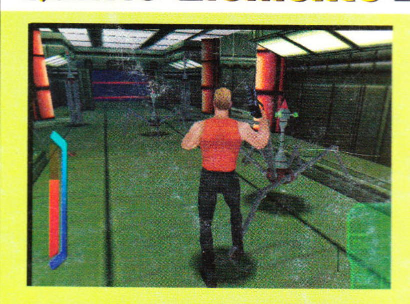
DOMINION STORM
NHL´99
PHILIP MARLOWE
SENTINEL RETURNS
CAESAR III
SPELLCROSS
STARCRAFT SW
URBAN ASSAULT
PQ SWAT 2
PARCHES

Mortal Kombat 4



La genial saga de lucha regresa al PC en una nueva entrega, que ahora destaca por que se ha pasado de utilizar dos dimensiones, para ofrecer unas renovadas 3D.

Quinto Elemento



Este genial juego de Kalisto está basado en la película del mismo nombre, dirigida por Jean Luc Besson y protagonizada por Bruce Willis y Milla Jojovich.

Industry Giant



Si te gusta la simulación económica, este juego de Interactive Magic te encantará. Disfruta de la demo en castellano que te ofrecemos en el CD-ROM.

V2000



El clásico juego de los ochenta regresa al PC bastante renovado, sobre todo en lo que se refiere a la parte gráfica. Disfruta de tres niveles jugables con esta demo.